AMSTRAD ACCION

La revista Amstrad

290 ptas. (Inc. IVA)

AÑO II - NUM. 11 - 1988

● PREVIEWS
El Equipo A
Thunder Blade
Barbarian II
1943

ASPAR



● PC
Phantis
Gunship
Skyfox II

● PANTALLAZOS
Los programas que vienen

● LOS ULTIMOS JUEGOS
Captain Blood
Gunship
Bobo
Time Out



NUEVO PRECIO ● 290 PTAS. ● CONTACTOS GRATUITOS ● GAME OVER PC ● ORMUZ PC ● ALIEN SYNDROME ● PASAJEROS DEL VIENTO II ● ASPAR ● MAPAS ●



TIME OUT
Disponible en
AMSTRAD
AMSTRAD DISC
SPECTRUM
SPECTRUM +3
SPECTRUM 128 K
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 26013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA
ZAFIRO
DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79

EL EQUIPO A

De la mano de Zafiro, nos llega el que sin duda va a ser uno de los grandes hits del mercado. No solamente estamos hablando del indiscutible éxito que tuvo la serie, sino de un programa que ya de por sí constituye un bombazo.
En el momento que empezamos el juego, nos encontramos en un país árabe. Puesto que tú, coronel Smith, estás a cargo de tu equipo, tienes que rescatarlo para poder volver a casa a salvo. Ellos confían en tí, no puedes defraudarlos, por ello, coges tu fusil de asalto M-16, introduces un cargador nuevo y saltas a la calle. Los primeros indígenas caen bajo tu fuego ininterrumpido, ten cuidado, por muy fuerte y bien entrenado que estés, todo tiene un límite.
La resistencia de la que dispones viene indicada por una barra situada a la derecha de la pantalla, a cada ráfaga que recibas irá disminuyendo poco a poco.
El argumento del juego es sencillo, aguantar el tipo delante de los barbas y arrasar todo lo que pilles. El número de balas y de vidas es bastante limitado, aunque en un principio el nivel de dificultad no es excesivamente complicado ni difícil. Sucesivamente se irá complicando bastante, aunque no alcanza niveles exagerados.
La perspectiva es de perfil, los personajes y objetos se mueven a lo largo de toda la pantalla y en el momento de dispararte se dan la vuelta.
Cabía la posibilidad de que este novedoso juego pudiera controlarse con el nuevo joystick pistola de MHT, sin embargo ni podemos confirmarlo ni asegurarlo.
El programa ha sido realizado íntegramente por el equipo de programación de Zafiro.
Esperemos que sea comercializado en breve, a este paso, saldrá antes a la calle que Operation Wolf. Por lo menos, el A Team ha sido programado por españoles, y mantenemos la esperanza de que sólo sea el principio.



El equipo A en pleno, digitalizado en la pantalla de presentación.



El Equipo A aparece como respuesta a Operation Wolf



✓ *Amstrad CPC*

✓ Zafiro

✓ Lo mejor: sólo disponible una Demo.

✓ Lo peor: sólo disponible una Demo.



NAVY MOVES es el arcade más alucinante de los últimos años. Si no te lo crees, observa detenidamente lo que te espera...

COMANDO

TRAJE "BUZEX 31"

TERMINAL DE CONTROL DEL SUBMARINO.

MISIL AS-S KELT

MARINE LANZALLAMAS

MORENA GIGANTE

TIBURONES TIGRE

FUSIL-ARPON SUMERGIBLE. LANZA AGUJAS EXPLOSIVAS.

CEFALOPODO GIGANTE

FUSIL DE REPETICION CON LANZALLAMAS INCORPORADO

OFICIAL

MINA USEX-12 CON 2.3 KG. DE EXPLOSIVO SOLIDO.

BAJO ESTA ISLA SE ESCONDE LA BASE ENEMIGA.

SUBMARINO NUCLEAR ENEMIGO. EQUIPADO CON RADER-HOMING-TORPED.

LANCHA HIGGINS TIPO "PT".

TARJETA DE IDENTIFICACION DEL OFICIAL.



TRES TURBINAS HGC.

VISOR DE CRISTAL DE CUARZO.

MARINE ENEMIGO

BATISCAFO ENEMIGO

REACTOR PRINCIPAL. COLOCA LA BOMBA EN SU BASE.

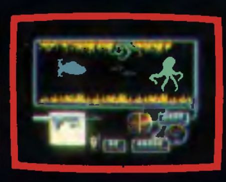
SUZUKI "AQUATIC" GPX

Cuando todo esto haya pasado por tu pantalla, descubrirás que apenas has empezado. Tu habilidad se verá en tela de juicio con este magnífico arcade. Cualquier parecido con otro video-juego es pura coincidencia.







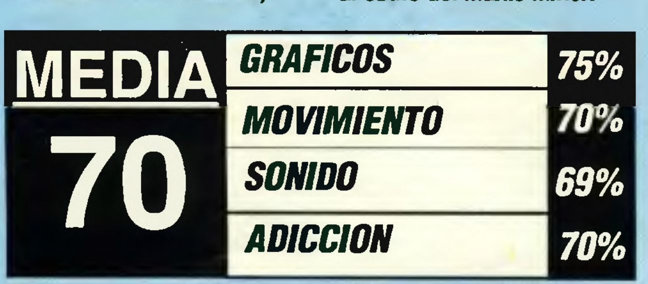






CHUBBY GRISTLE

Chubby Gristle es la última novedad de Zafiro que se nos antoja como un arcade en la línea del Jet Set Willy o Monty Mole pero sensiblemente mejorado gracias a la terrible adicción que nos produce.
Para definir a nuestro héroe Chubby tenemos que decir que es una especie de saltarín regordete que no para de recorrer los 13 niveles por los cuales se mueve. El objeto del juego parece ser que es crear pequeñas replicas de Chubby y llevar a casa a su mama. También nos encontramos por el camino pequeños objetos que están flasheando como bolsas, billetes, etc. los cuales incrementarán tu puntuación. Para no confundirnos de habitación cada una está identificada por una frase, tal como: Trespasers will be sat on!, You can't park here!, etc...., al estilo del Manic Miner.



MEDIA		
70	GRAFICOS	75%
	MOVIMIENTO	70%
	SONIDO	69%
	ADICCION	70%

Los gráficos son muy buenos resaltando el colorido que tienen los personajes y el de la fábrica por la cual se



ALIEN SYNDROME

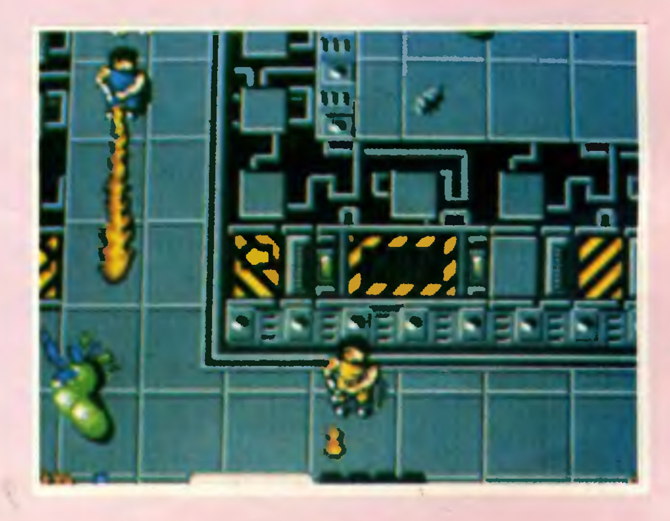
✓ *Amstrad CPC*

✓ Dro Soft

✓ Lo mejor: calidad y nivel de adicción excepcionales.

✓ Lo peor: no lo sabemos (¿?).

Por fin los usuarios de CPC disponemos de este maravilloso juego que nos ha fascinado a todos en las maquinitas de los salones recreativos. La conversión de la maquinita a nuestros CPC es bastante aceptable y estamos seguros de que supondrá estar muchas horas delante de nuestro Amstrad.
La acción se desarrolla en el año 2082 y nuestros dos héroes Rick y Mary, especialmente entrenados para acabar con las fuerzas del mal, intentan exterminar a un ejército de invasores que ansían invadir la superficie terrestre. La lucha transcurre a lo largo y ancho de siete naves (7 niveles) que más que naves parecen laberintos, donde deberás rescatar a los humanos que se encuentran encarcelados en distintas habitaciones; para ello contarás con la ayuda de pequeños robots que te cubrirán, mapas



desarrolla la acción. El movimiento es bueno y muy gracioso y se requiere una buena dosis de habilidad para hacer una puntuación aceptable. Un juego recomendable para todos los videoadictos, especialmente para aquellos que en sus días se lo pasaban en grande con Manic Miner o Jet Set Willy.

- ✓ *Amstrad CPC*
- ✓ Zafiro
- ✓ Lo mejor: su talante de arcade.
- ✓ Lo peor: concepción poco original.

SKI HUNTER

Parece ser que el jefe me lo pone cada día más difícil. Resulta que han raptado a su hija, y ¿no adivinais a quien es el pardillo al que han mandado a rescatarla ? A mi.

Tengo que dar gracias a que el material con que cuento es de lo mejorcito. Un tanque blindado multiuso, multitiempo y con gran capacidad ofensiva.

El problema empleza con nuestros enemigos. A lo largo y ancho del recorrido hay unas pequeñas sondas robot que no van a dudar un solo momento en atacarnos, afortunadamente el cañón es bastante rápido y no será muy complicado acabar con ellos.

Ten en cuenta que el mapeado es impresionante. Hay gran cantidad de ellos y muy buenos. Aunque en un principio pueda parecer que el juego es lineal, hay salidas en todas las direcciones. Es bastante complejo en su concepción y costará bastante acabarlo. Para poder llevar la aventura a buen término , tienes que hacer antes un número determinado de acciones, tales como coger objetos, luchar con enemigos...





Es de agradecer que el manejo del juego sea a base de iconos y que toda la información referente al programa esté a la vista: munición, fuel, enemigos en pantalla,inventario...

Los gráficos son muy barrocos, recargados, diría yo. Realizados con bastante buen gusto y colorido.

De todas formas, creo que el que el programa sea de la casa francesa ERE, es una buena garantía para todos los aficionados al software.

- ✓ *Amstrad CPC*
- ✓ Zafiro
- ✓ Lo mejor: los gráficos y el colorido.
- ✓ Lo peor: juego algo complicado.

MEDIA 70	
GRAFICOS	*70%*
MOVIMIENTO	*70%*
SONIDO	*70%*
ADICCION	*70%*

(donde podrás encontrar la posición exacta de los prisioneros), multitud de aliens que te acosarán continuamente, trampas , agujeros y diferentes disparos de los cuales resaltaremos sus cualidades básicas:

-Bolas de fuego: arma que dispara mucho más lenta que las demás pero con mayor poder de exterminio.

-Láser: de un solo disparo machacas la línea de fuego.

-Bomba Inteligente: mata todo lo que hay en la pantalla.

-Teletransporte: especie de hiperespacio que nos transporta a un lugar de la nave elegido al azar.

-Invulnerabilidad : Te permite que durante algún tiempo nadie te mate.

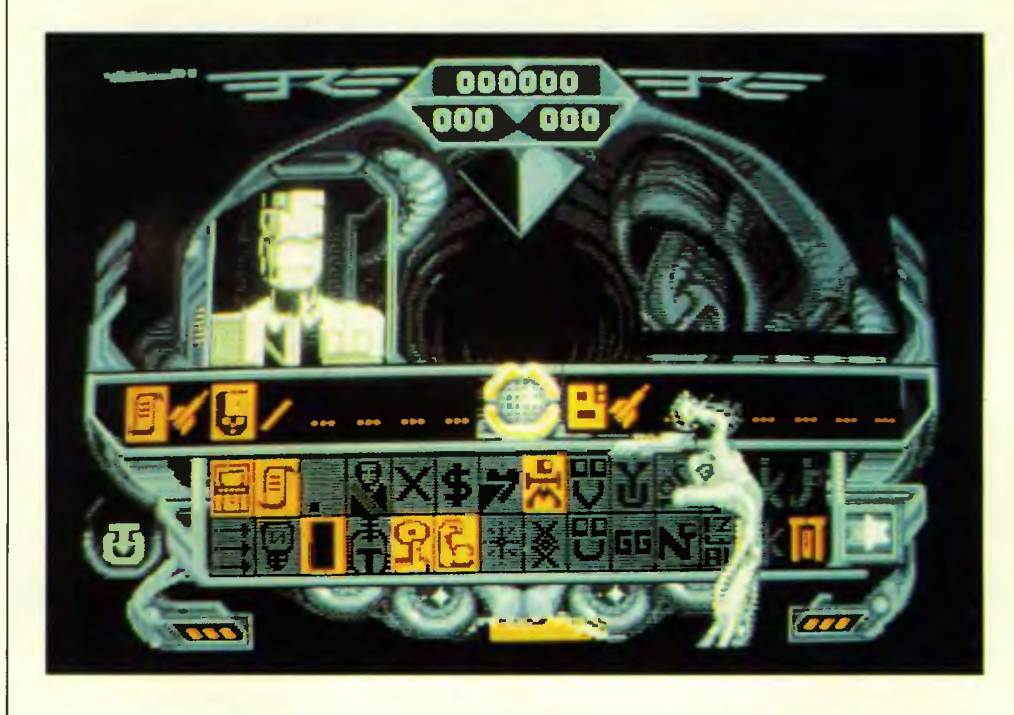
Cuando logremos rescatar a todos los terrestres de una nave nos saldrá el "monstruito " de turno , al que debemos emborrachar a disparos hasta que caiga y desaparezca.

Alien Syndrome nos permite jugar a dos personas por lo que la batalla gana interés en emoción y espectacularidad.

En definitiva un buen juego y una buena conversión.

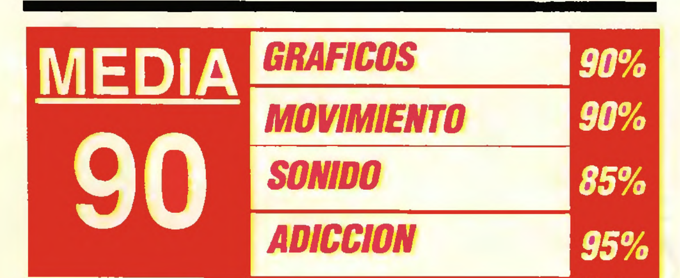
MEDIA 82	
GRAFICOS	*80%*
MOVIMIENTO	*80%*
SONIDO	*75%*
ADICCION	*95%*

CAPTAIN BLOOD



- ✓ Amstrad CPC
- ✓ Zafiro
- ✓ Lo mejor: originalidad, gráficos, argumento y nivel de adicción.
- ✓ Lo peor: nivel de dificultad, juego muy largo.

Estamos ante una de las mejores aventuras galácticas que hemos visto, por no decir la mejor, ya que probablemente supere el listón que nos dejó el Elite. La gran diferencia entre ambos es que en el Elite la fase espacial es mucho más completa que en Captain Blood pero sin embargo, el realismo en este último es increíble. El Capitán Blood es el último residuo de la raza humana, está agotado y su objetivo es encontrar su réplica que hace tiempo perdió. Blood se encuentra en su nave y tiene que ir a alguno de los 32.000 planetas para conseguir cualquier tipo de ayuda válida en su búsqueda por el clon. Para poder hablar con cualquiera de los 16 tipos de extraterrestres primero debe aterrizar en un planeta, que es donde verdaderamente pilota su nave, representada por un círculo y una flecha que le indica hacia donde debe ir; cuando el círculo desaparece y se convierte en un aspa, ya ha encontrado el camino y ahora prepárate porque tiene que volar por un gran cañón jugándose el físico y poniendo a prueba sus reflejos. Si el planeta está habitado tendrá que hablar con los aliens en el idioma universal UPCOM (Universal Protocol Communication). Este idioma consiste en 128 iconos que deberá combinar para formar frases y poder entenderse con ellos. Cuando se encuentre con los aliens deberá hacerse amigo de ellos y con frecuencia hacerles favores para conseguir algo de información. Resaltar que el UPCOM es una idea genial y muy lograda que a más de uno entusiasmará. En resumen, un juego superadictivo que cuenta con unos gráficos impresionantes y en el que sin duda alguna lo mejor y más destacable es el movimiento y el realismo de nuestra nave, sobre todo cuando cruzamos el cañón. Ah!! se nos olvidaba, a todo lo expuesto anteriormente hay que añadir que la música está compuesta por el magnífico Jean Michel Jarre.



MEDIA 90		
	GRAFICOS	90%
	MOVIMIENTO	90%
	SONIDO	85%
	ADICCION	95%



AMSTRAD ACCION, ATARI USER y SOFTWARE EN ACCION son publicaciones editadas por



Director
J. Calero

Jefe de Redacción
Verónica de Salas

Redacción
Javier Calleja
Concepción G. Otero
José Quintanilla
Juan S. Arroyo

Publicidad Editorial
Begoña Gómez
(94) 431 34 18

Fotografía, Fotocomposición y Maqueta
Ediciones Informáticas del Norte

Colaboradores en España
Paco Salinas
Jordi Más
Antonio Casals
José Manuel Vidal

Publicidad y Administracción
Egaña, 17
Plta. 5ª - Dpto. 8
Tfnos. (94) 431 34 18/57 55
48010 Bilbao (Vizcaya)

Edita
Ediciones Informáticas del Norte, S.L.

Depósito Legal
Bl - 1732 - 86

Imprime
Gráficas Rontegui, S.A.L.

Distribuye
S.G.E.L.

AMSTRAD ACCION

¡Tu revista Amstrad!

EDITORIAL

¿Cómo va todo estimados lectores? Imaginamos que en este periodo de tiempo os habrán ocurrido muchas cosas, como comprobaréis a nosotros también; hemos modificado el logotipo de AMSTRAD ACCION, hemos intentado cambiar la maquetación, pretendiendo darle un carácter más dinámico, más activo, más vanguardista, hemos bajado el precio de 375 ptas. a 290 ptas., para que os sea un "poquito más fácil" adquirirla y queremos hacer muchas cosas más.

¿Qué os parece? ... Si queréis quejaros o, por qué no, darnos ánimos, sabed que continuáis teniendo vuestras Cartas al "Dire" y no solamente este espacio, sino que el resto de la revista esta hecha, cuando no por vosotros, sí para vosotros.

Después de este paréntesis de tiempo, necesario por otra parte para realizar el gran cambio que ha sufrido nuestra publicación, volvemos a la carga con nuevos bríos y también, cómo no, muchas novedades.

Esperamos seguir contando con vosotros y con vuestra confianza.

La Redacción

Nuevo precio 290 ptas.

VIRUS, el nuevo parásito informático

Por Jordi Mas

El origen de este tipo de programas es desconocido, algunos dicen que han sido realizados por casas comerciales para erradicar la piratería, otros dicen que los primeros de este tipo fueron realizados por piratas, ésta parece ser la hipótesis más probable, seguramente se inició como una broma entre ellos, o para bajar el nivel de ventas de otro pirata.

Si bien no se conoce su origen lo que si es cierto es que en Mayo de 1.984 una revista estadounidense llamada Scientific American publicó un rudimentario juego matemático llamado "CORE MARS" en el cual nuestra misión consistía en hacer un programa que sobreviviera destruyendo otros programas, este principio es parecido al del virus, puede ser que por aquí empezara la historia.

Hay tres clases principales de programas destructores o molestos:

- **Virus**, son programas muy fértiles que se autocopian con mucha facilidad, algunos destruyen el disco. Son los más peligrosos ya que si no se acaba bien con él puede volver a aparecer.
- **Caballos de troya**. Son programas que causan algún tipo de efecto gracioso, como ahora emular el ruido de un desague y después de dos o tres veces de uso destruyen todos los ficheros. De estos programas hay muchos y suelen venir disimulados con programas de dominio público, cuidado son fatales.
- Las **Bombas** son programas muy cortos, casi siempre con extensión COM que al ejecutarlos destruyen el disco donde están ubicados.

TIPOS DE VIRUS

El *virus de la pelotita*, es el más famoso. Se trata de un virus inofensivo que imprime en pantalla una pelotita que va rebotando, sus síntomas son claros:
-La memoria del DOS es 2Kb inferior a la normal, esto lo podemos ver con el PCtools en la opción de System Information.
-Genera un ***bad cluster*** donde se instala y se pone en funcionamiento cada vez que arrancamos con ese disco.
-Altera el sector 0 (Boot).

El *Brian virus*, es un virus que aquí no está muy difundido pero que es muy pegajoso, sus efectos son evidentes:
-Sólo afecta a discos de 5 y cuarto, no a los duros ni a los de 3 y medio.
-Cambia el nombre del volumen del disco por "(C)Brian".
-A veces destruye los discos.
-Se instala en el sector 0 (Boot).

El *Brian 2*, parece ser que hay dos versiones de este virus, esta segunda versión es mucho más destructora que la anterior y opera de una forma totalmente diferente:
-Afecta a todo tipo de discos.
-Se añade a ficheros con extensión.
-Provoca un borrado de todos los discos a las 4 veces de reproducirse.
-Se instala en el COMMAND.COM.

El *Lehigh virus*, su primera aparición fue en la universidad americana de Lehigh, sus síntomas son también claros:
-Se añade en el COMMAND.COM.
-Después de copiarse a otros cuatro COMMAND'S. COM destruye los discos

que estén en cualquiera de las unidades de disco.

-Tiene comportamientos extraños, a veces provoca un cuelgue del DOS o un pitido muy intenso.

El *Jerusalén virus* o el *Virus Israelí*, es el más peligroso debido a su facilidad de copia y a su inmediata destrucción, sus características son las siguientes:

-Se añade a los ficheros con extensión COM o EXE, los cuales crecen aproximadamente en 2Kb.

-Está programado para poner su efecto destructor en funcionamiento a partir del 13 Mayo de 1.988, la elección de esta fecha no es aleatoria ya que el14 de Mayo de 1.948, Israel se declaró Estado Soberano. Un error del virus causa que los programas sean varias veces infectados creciendo los ficheros de forma muy exagerada. En resumen, que si se instala destruirá el disco a los pocos minutos.

-Se instala en el sector 0 (Boot) y en los ficheros de arranque (IBMBIOS, IBMDOS y COMMAND.COM)

PREVENCION ANTE ESTE TIPO DE PROGRAMAS

-Proteger los discos con adhesivos, en caso de no poder hacerlo dejar los ficheros de sistema y el COMMAND.COM con el atributo R, sólo de lectura. Estando así, algunos virus como el Lehigh, no se instalan.

-Fijarse en que los ficheros no crezcan de tamaño sin motivo aparente, en caso de tener bad clusters, verificar el disco para comprobar si son reales.

-Mirar la fecha de los ficheros de arranque, no es lógico ver un COMMAND.COM versión 2.11 con fecha del 88, casi todos los virus al añadirse modifican la fecha y hora del fichero.

-Es recomendable que en ordenadores ajenos arranquemos con nuestro propio sistema operativo.

-Usar alguna vacuna, es decir, un programa que nos avisa de la existencia de los virus y los desactiva, la mejor es sin duda FLUSHOT.

COMO DESACTIVARLOS

Si se detecta algún virus en el disco duro se debe arrancar con un sistema operativo de la misma versión y reemplazar los ficheros de sistema y la pista cero por las originales, esto se consigue de la siguiente forma:

A>SYS C:
A>COPY COMMAND.COM C:

De esta manera podemos desactivar virus, quedará el ***bad cluster*** pero el virus habrá sido desactivado. Para los más perfeccionistas, los que quieran quitar el ***bad cluster***, lo pueden hacer con un programa llamado Disk-Test de las Norton Utilities Advanced Edition; tecleamos DT C:/D, esperamos a que acabe y cuando lo haga apuntamos el número de ***bad cluster*** que imprima, por ejemplo 1212 y luego tecleamos DT C:/C1212-, y marcará ese falso ***bad cluster*** como espacio libre.

Con este método desactivaremos todos los virus que se han mencionado menos el Israelí, el cual es más complicado ya que se instala en múltiples ficheros.

Para los discos que no tengan sistema operativo, podemos leer el sector 0 de un disco sano y luego copiarlo encima del disco con virus.

Las Bombas y Caballos de troya son también bastante frecuentes y suelen aparecer entre los programas de dominio público, de todas formas, lo mejor es copiar todos los ficheros en un diskette y ejecutar uno a uno, nunca copiarlos en disco duro directamente. ■

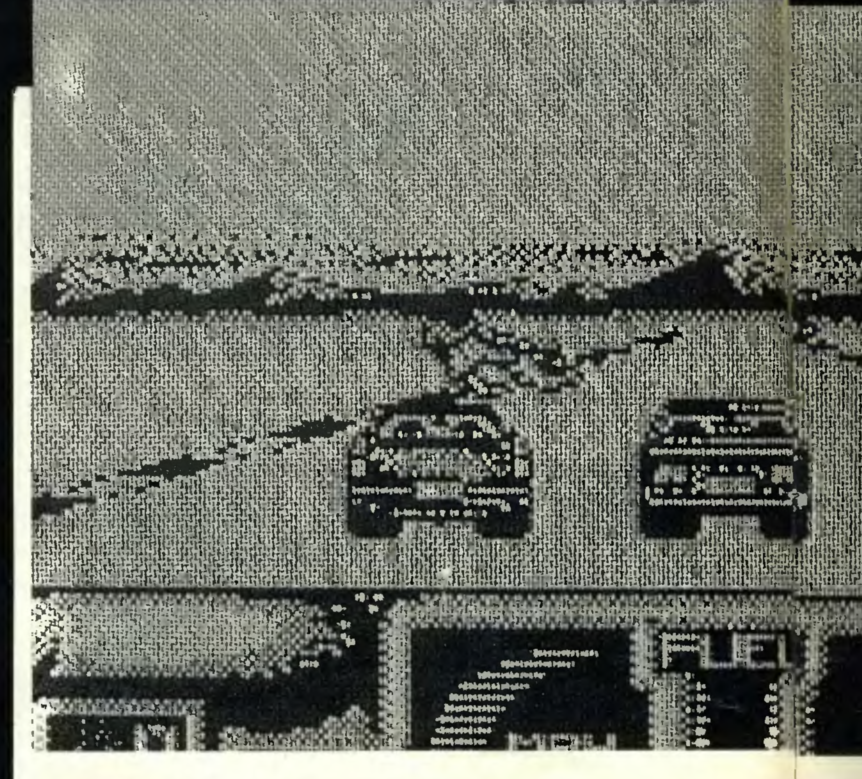
Un punkie "deslavado" y

PUNK

- ✓ *Amstrad CPC*
- ✓ MCM
- ✓ Lo mejor: no hay nada destacable.
- ✓ Lo peor: el juego carece de todo lo necesario para ser tratado como tal.

Parece mentira que hoy en día se distribuyan juegos de semejante calibre. Es lo peor que he visto en estos últimos años. Para que te puedas hacer una idea de lo que da de sí la maravilla que tengo entre manos, es una copia de La pulga, aquel juego pionero español, pero en malo. Todo el escenario viene a ser lo mismo, el argumento es casi calcado, sacar al punky de las mazmorras en donde está perdido y encerrado. La pantalla de presentación es malísima, y sólo la salva el hecho de que durante la carga, suene una voz digitalizada que no cesa de balbucear ¡Punk Star¡
No es muy difícil jugar, manejar a nuestro muñeco cabezón por las interminables y aburridísimas pantallas que conforman el juego.
Para los amantes de las historias, contaros que Punk Star, es el hijo rebelde del Rey



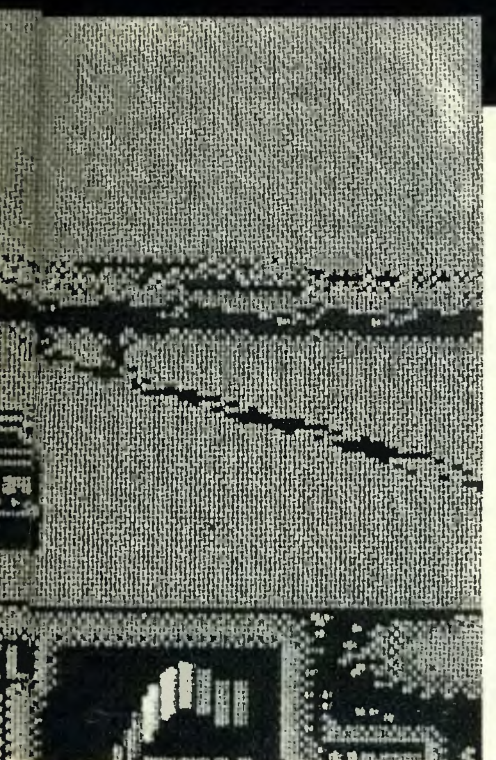


OVERLAN

La tierra ha perdido la poca vegetación que ya quedaba, el suelo está abrasado, desértico; esto ha ocurrido desde que la capa de ozono fue destruída. Muchos fueron los científicos que ya lo predijeron, pero ahora en el 2025 no hay remedio. Las radiaciones del sol han causado un daño irremediable, la superficie del planeta es inhabitable, pero esto no significa que haya desaparecido la raza humana.
Los terrestres se han desplazado hasta grandes ciudades subterraáneas que son habitadas y dominadas por cuadrillas de indeseables anárquicos.
El único medio de comunicación entre estas ciudades subterraáneas son antiguas autopistas que están totalmente bajo el control de estos maleantes. Sin embargo, hay una raza distinta a las anteriores, una raza de luchadores. Ellos son los Overlanders.

- ✓ *Amstrad CPC*
- ✓ MCM
- ✓ Lo mejor: su nivel de adicción.
- ✓ Lo peor: los gráficos y el colorido

Sólo viven por y para los coches, es su única pasión y para poder mejorarlos hacen peligrosos viajes entre ciudades para ganar algo de dinero. El dinero supone un mejor coche. Pero conseguir este dinero no es nada fácil. Debemos elegir entre la mercancía que transportamos: documentos secretos de la federación o dinero falso de una organización conocida



sobren elegir algunas de las armas o accesorios opcionales que nos saldrán en pantalla.
Algunas de estas opciones son las siguientes : superfrenos, cargador turbo, motor de bajo consumo, blindaje del vehículo, arietes, misiles tierra-tierra, lanzallamas, cohetes...
Sólo se puede llevar un arma cada vez.
Las vidas extras valen 5000 puntos.
Las distintas bandas que te puedes encontrar en la superficie son :
-The Crawlers : van a pie y se dedican a bloquear secciones de carretera con coches volcados y demás objetos.
-Los Gunshot Alleys : se sitúan a ambos lados de la carretera y actúan como francotiradores.
-Los Roadhogs : conducen largas limousines intentando sacarte de la carretera a golpe limpio.
-Los kamikaces : son motoristas suicidas, cuidado con ellos porque si les tocas estallaréis los dos haciendo honor al nombre nipón.
-Por último están los más peligrosos, los Offroaders, esta gente viaja en gigantescos vehículos armados hasta los dientes.
En definitiva es un buen juego, algo parecido en argumento a lo que son las películas de la saga Mad Max, con un alto nivel de adicción donde lo único que falla son los gráficos. La pantalla donde transcurre el juego es de tres colores, del tipo Enduro Racer.
En definitiva, gráficos nauseabundos pero excelente nivel de adicción.

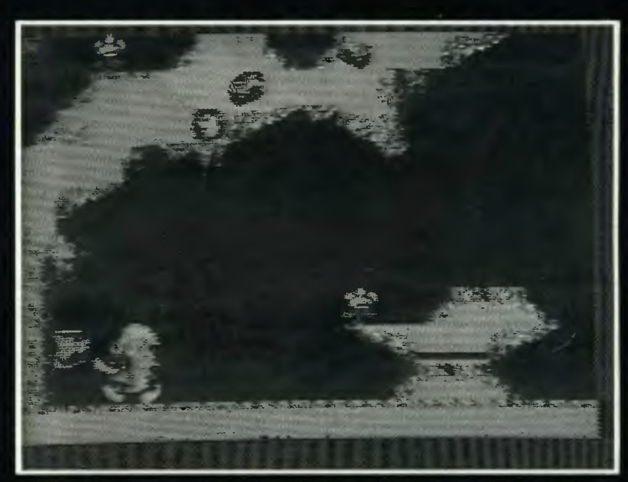
NDER

como Crimelords. Si elegimos esta última tendremos más problemas de lo normal (nos metemos en asuntos ilegales) y nos será más difícil acabar la misión aunque si lo conseguimos ganamos mucho más dinero que transportando documentos de la federación.
Nuestro vehículo es un modelo antiguo de coche (del siglo XX) que está reconstruído a base de chatarra. Tenemos que equiparlo antes de salir a la superficie.
Lo primero que debemos hacer es llenar el depósito de combustible (cada unidad cuesta 100 puntos) y con los puntos que nos

MEDIA 70		
	GRAFICOS	65%
	MOVIMIENTO	69%
	SONIDO	70%
	ADICCION	85%

una mala copia de La Pulga

STAR



Un juego con el que sólo podrán disfrutar niños con edades comprendidas entre los 3 y 5 años.

Gapas. Como estaba todo el santo día colgado de la litrona, fue desheredado y encerrado en las mazmórras del castillo real.
Conociendo a su hijo, no tuvo más remedio que dejar a alguien de vigilancia. Ese alguien, era el mago real Gachi, persona de la más alta confianza y de máxima eficiencia.
La única ventaja de Punkito, es el interrumpir el suministro de hamburguesas mágicas de las que se abastece Gachi. Una vez que le hayas interrumpido el suministro y estés en igualdad de condiciones, la lucha será a muerte.
Pero Gachi no es tu objetivo prioritario, sino tu padre, ya va siendo hora de que te animes y le cantes las cuarenta a ese pequeño tirano.
Como último comentario, reseñar que si se lo regalas a tu sobrinito de 5 años por su cumpleaños, puede que le haga mucha ilusión.

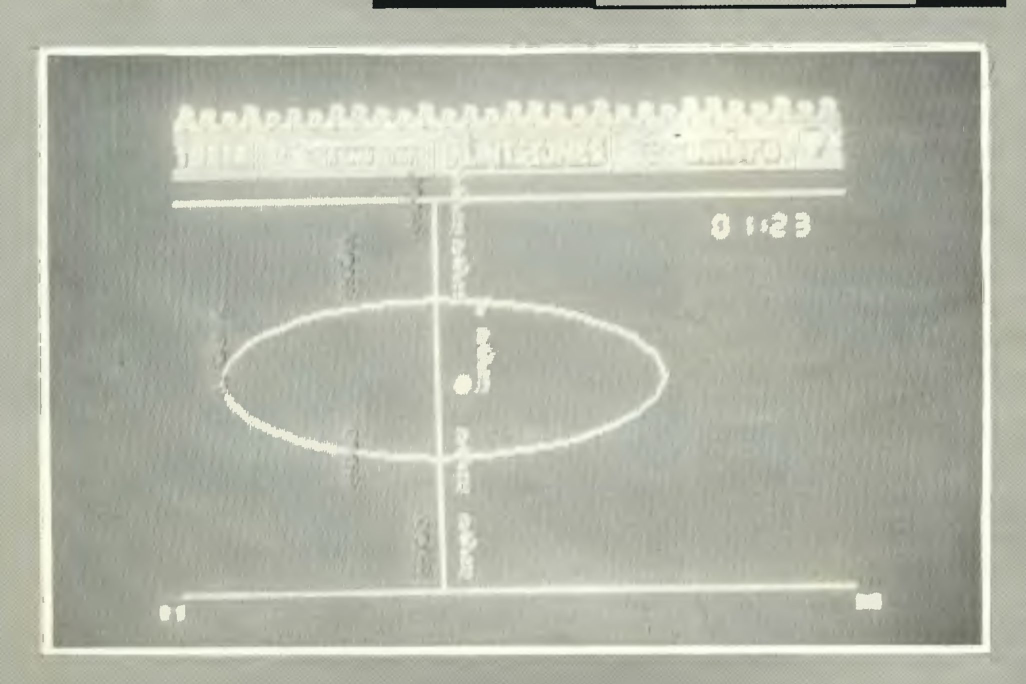
MEDIA 45		
	GRAFICOS	40%
	MOVIMIENTO	60%
	SONIDO	30%
	ADICCION	50%

PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL

Peter Beardsley´s International football es la última novedad deportiva de Zafiro que se une a los últimos programas de fútbol que recientemente se han visto como Match Day II y Emilio Butragueño.
Peter Beardsley´s sigue la línea del Match Day II pero con diversas Incorporaciones que lo separan, sensiblemente de la saga "Match".
Cálzate las botas, ponte el uniforme de tu selección favorita y salta al terreno de juego a competir con Peter en un campeonato europeo de élite donde se encuentran las selecciones más potentes de Europa.
Cuando cargamos el juego lo primero que aparece es un menú de opciones donde podemos elegir entre jugar sólos o contra un amigo; una vez hecho esto debemos elegir la duración del partido (entre 5 y 20 minutos cada parte), escoger nuestro equipo favorito y saltar al campo para dejarte la piel en cada partido. Hay 2 grupos de 8 equipos cada uno.
La primera ronda es de tipo liguilla entre los cuales los dos primeros se clasifican para semifinales y los vencedores de éstas llegarán a la gran final.
Una de las más importantes variaciones de Peter Beardsley´s respecto a sus antecesores es el movimiento que está muy logrado, notándose sobretodo esa pizca de velocidad que hacía falta en este tipo de juegos; el scroll es bastante acertado y los gráficos, el punto debil de Peter. Gráficos sencillos, sin complicaciones, carentes de color pero con definiciones bien hechas..
El control de nuestro jugador es sencillo y se sabe cual es por la flecha que tiene encima de la cabeza ; el jugador que más cerca esté del balón será el que se controle.
La fuerza que imprimimos al balón depende del tiempo que mantengamos apretado el botón de disparo.

- ✓ *Amstrad CPC*
- ✓ Zafiro
- ✓ Lo mejor: El movimiento.
- ✓ Lo peor: los gráficos.

MEDIA 65		
	GRAFICOS	*55%*
	MOVIMIENTO	*75%*
	SONIDO	*69%*
	ADICCION	*70%*



QUAD

El agente X27 es perseguido a través del desierto que separa la frontera, por los espías rivales que intentan arrebatarle los planos que transporta.
No va a ser un viaje de vuelta tranquilo sino todo lo contrario; el piso de la carretera que atraviesa el desierto está invadido por la arena , aunque es mejor continuar por él que salirse del mismo ya que al hacerlo nuestra velocidad disminuye sensiblemente. Hay que evitar chocarse con los numerosos obstáculos que nos salen a lo largo de la pista; algunos de estos son cactus, murallas de piedra, hierbas, restos esqueléticos de búfalos, trozos de roca desperdigados a lo largo y ancho de la pista , al pasar por encima de ellos nuestro vehículo dará un ligero salto...
Quad no es un juego que sorprenda por su adicción sino más bien por lo soso que es ; bajo la presencia de unos gráficos aceptables se esconde un juego bastante aburrido. Microids no se ha esforzado en absoluto en realizar este programa, todo lo contrario que sucede con Superskí que le dá un millón de vueltas.

✓ *Amstrad CPC*

✓ Proein

✓ Lo mejor: los gráficos.

✓ Lo peor: su falta de adicción.

El cuadro de mandos de nuestro vehículo es sencillo. Por una parte nos marca la velocidad y por otra nos indica el estado de recalentamiento del motor.
Es una huída contrareloj ya que disponemos únicamente de 2500 unidades de tiempo, las cuales han de ser suficientes para cambiar de nivel.
El control del vehículo es un poco complicado y hace falta mucha práctica para no tragarnos algún obstáculo.
Empezamos la partida con cinco vidas que no son las bastantes, ni mucho menos, para lograr no perder el equilibrio, por eso cada 1000 puntos se te dará una vida extra.
Avanzada ya la carrera si no nos damos prisa nos incordiará "mogollón" un helicóptero que nos abrasará a disparos al igual que una especie de reactor que saldrá seguidamente.
De vez en cuando en la carretera encontraremos latas de fuel imprescindibles para pasar de nivel; cuando estamos con poco la velocidad se limita y somos más vulnerables que de costumbre.
En resumen, un juego bastante malo, al que le hace falta mucho de todo para llegar a un nivel aceptable.
Lo único bueno es el gráfico de presentación.





MEDIA 58		
	GRAFICOS	*70%*
	MOVIMIENTO	*55%*
	SONIDO	*55%*
	ADICCION	*55%*

PREVIEWS

METROPOL

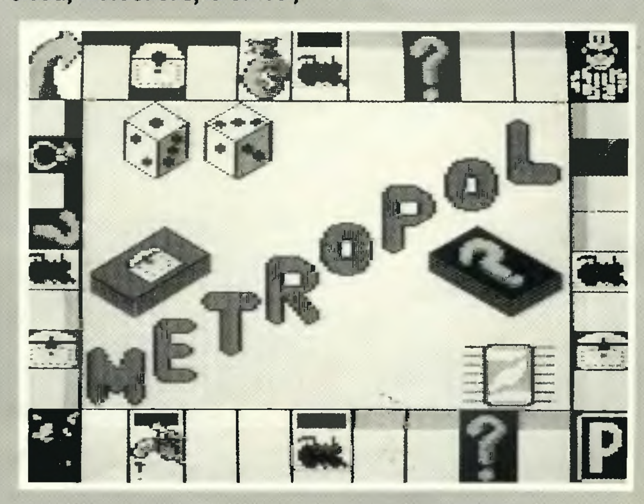
Una de las últimas novedades de Zafiro es el Metropol. Como muchos de vosotros podéis imaginar se trata del más capitalista juego de mesa: el Monopoli. Metropol está en versión castellano, lo que evitará muchos quebraderos de cabeza ya que el texto ocupa una parte muy importante del programa.
El juego comienza (2-4 jugadores) con el reparto de 150.000 pts. por cabeza y a partir de ahora y con la ayuda de tus dos mágicos dados te debes dedicar a comprar el mayor número de calles posible para evitar que caigan en manos de tus contrincantes.
El objetivo del juego es sencillo: arruinar a los contrarios y pasar por encima de sus cadáveres sin tener piedad.
El nombre de las casillas de que consta el tablero es idéntico al Monopoli, con calles que a todos nos suenan como Glorieta Bilbao, Avenida de América, Paseo de la Castellana, Calle de Alcalá, Bravo Murillo, Lavapiés,...
Metropol tampoco se olvida de las estaciones, electricidad, hidraúlicas, la cárcel, el parque y las casillas suerte y caja donde si caes cogerás una tarjeta que deberás ejecutar en el acto.
Recuerda que si te salen dobles volverás a tirar pudiendo comprar más casillas, pero si repites durante tres disparos irás directo a la carcel, al pasar por salida cobrarás las 20.000 pts.
Las reglas son las mismas que las del Monopoli, así que si hace mucho que no juegas no te vendrá mal echar una ojeada a las instrucciones.
En el próximo número será comentada la versión acabada.

✓ *Amstrad CPC*

✓ Zafiro

✓ Lo mejor: disponible sólo una Demo.

✓ Lo peor: disponible sólo una Demo.



LOS PASAJEROS DEL VIENTO II

● *Amstrad CPC*

● *Zafiro*

Hace ya tiempo que Infogrames sacó la primera parte de este magnífico programa. Recuerdo que en aquella ocasión supuso todo un bombazo que voy a explicar. Primero fue la concepción especial de la presentación, una caja de formato grande con un cómic a todo color en su interior con la historia de los personajes. Segundo, un juego excepcional con unos gráficos fuera de lo corriente, carga separada de las distintas partes y una concepción radicalmente diferente de todo lo anteriormente hecho en este tipo de software.

Y es justo con este juego con el que se continúa la saga. Aunque entre los dos haya las inevitables similitudes, todas las situaciones y frases son totalmente distintas las unas de las otras. Aunque los personajes sean los mismos, los objetivos a realizar son diferentes.

Es de agradecer a Zafiro, que todo el vocabulario usado por los protagonistas se haya traducido al castellano.

Cosas de estas son las que hacen que los aficionados a las aventuras sigan con ellas. Ya es hora de empezar a dejar a un lado los diccionarios.

Para que te hagas una idea de como es, hay diversas frases que se van juntando para dar una mejor continuidad al argumento.

Por poner un ejemplo, tienes que ganar una apuesta a tu querido enemigo (¿Hael?) caído envenenado. Recoger pruebas de un tercero para poder ganar la apuesta. Si la ganas, el camino de vuelta a Francia está libre. Hay que asistir a un juicio en la corte del rey de Dahaey y bastantes cosas más que irás descubriendo a lo largo del juego.

El nivel de dificultad, sin llegar a ser imposible es bastante alto. Te puedo asegurar que vas a estar colgado delante del ordenador durante bastantes horas antes de llegar a buen puesto.

MEDIA 80		
	GRAFICOS	85%
	CONTROL	80%
	SONIDO	- -%
	ADICCION	85%



Los gráficos en el CPC son buenos, tanto como lo ha permitido el propio ordenador

Una aventura muy "española" con un Don Juan por medio...

LOS PAJAROS DE BANGKOK

Pepe Carvalho se encuentra durmiendo en su desordenada casa de Barcelona cuando repentinamente suena el teléfono. Se levanta con cierta lentitud y cual es su sorpresa al oir la voz de una vieja conocida, Teresa Masé, a la que amó con locura en el pasado.

Teresa se encuentra en Bangkok en un buen lío. La mafia thailandesa la está buscando a ella y a un joven nativo llamado Archit del cual se enamoró. Archit es un traficante de diamantes y fue convencido por Teresa para que robase diamantes a su jefe, Jungle Kid, un respetable mafioso con el que muy pocos se atreven a meterse. El plan falla ya que el hijo de Jungle les descubre y Archit se ve obligado a matarle. Teresa y Archit están acorralados, solos en una ciudad llena de sorpresas.

Pepe al oir la situación reune a la familia de Teresa (una serie de personajes cada cual más enigmático) y les cuenta lo sucedido. Su familia parece que no está muy dispuesta a escuchar a Pepe, pero finalmente, éste convence a su padre de que hay que ayudar a Teresa.

Los honorarios de Pepe, tras una agotadora jornada de regateo con el padre de Teresa se han quedado en 200.000 bath. Pepe se dirige rápidamente hacia el aeropuerto de El Prat.

El viaje es cansado y al llegar a Bangkok lo primero que hace es dirigirse a la embajada española donde se le deberá explicar con más detalle su misión.

Ahora, métete en la piel de Pepe, e intenta no meterte en muchos líos.

Los Pájaros de Bangkok es una aventura conversacional en castellano que sigue la línea emitida por Dinamic (pongase por ejemplo Don Quijote o La Guerra de las Vajillas) pero que sin embargo incorpora algunas cosas nuevas. La acción se desarrolla por las calles de Bangkok, muelles, habitaciones, transportes públicos y un sinfín de lugares ocultos.

El uso del vocabulario es sencillo, utilizando la formula VERBO + SUSTANTIVO1 + SUSTANTIVO 2 para formar frases. Las palabras que se utilizan son las típicas en un juego conversacional (norte, sur, este, oeste,coger, entrar, salir, dejar, inventario,...).

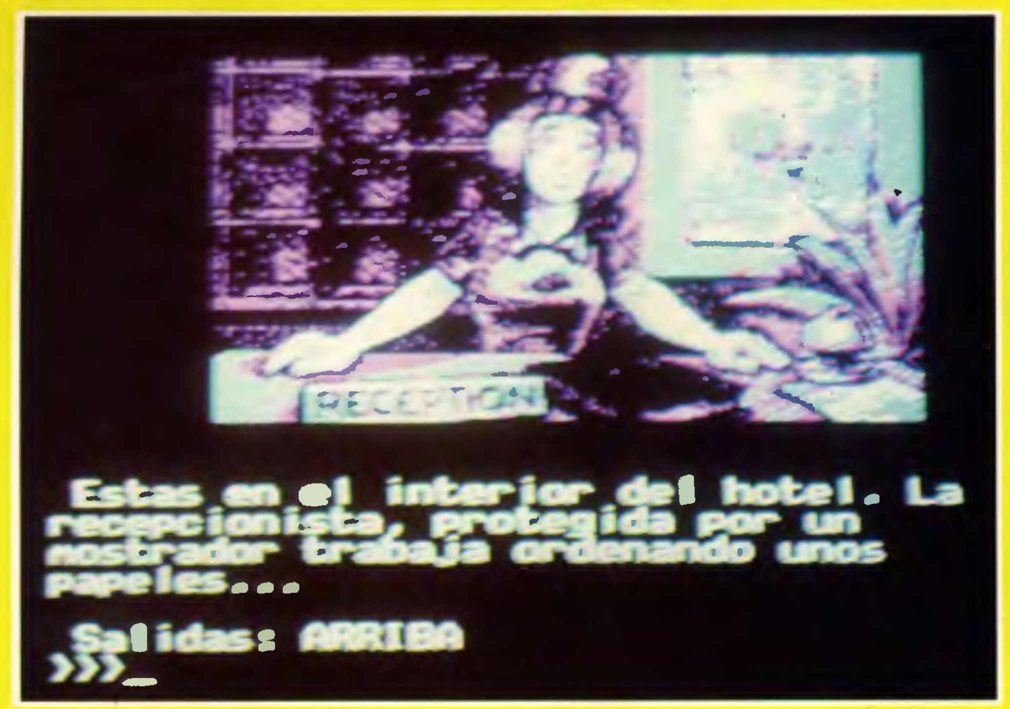
La parte donde más destaca

✓ **Amstrad PC**

✓ **Dinamic**

✓ **Lo mejor: argumento y nivel de adicción.**

✓ **Lo peor: nivel de dificultad bastante alto.**



MEDIA 90		
	GRAFICOS	90%
	CONTROL	90%
	SONIDO	- -%
	ADICCION	90%

este programa es sin duda en la gráfica. Los gráficos son, dentro de las posibilidades del PC, bastante buenos y además están digitalizados, lo que da un toque exótico al programa aunque ya de por sí lo tenga. Resaltar que existe una opción que permite jugar sin gráficos, sólo con el texto dando una mayor velocidad y agilidad a la aventura.

Consejos :

Cada vez que vayas a un lugar nuevo examínalo por si puedes encontrar algo nuevo.

Ante todo usa la lógica.

Graba el programa cuando llegues a un sitio nuevo, por si acaso no sales de él.

Además de las típicas salidas norte, sur, este, oeste existen otras que te pueden ser de mucha utilidad como arriba, abajo, salir, entrar...

Pero qué vamos a decir que tú ya no sepas. Cuanto más juegues más trucos aprenderás y nuestros consejos más inutiles te serán.

Un buen juego para lo que nos tiene acostumbrado el PC, con buena resolución gráfica y un nivel de adicción muy alto para todos los amantes de la vídeoaventura conversacional.

TIME OUT

- ✓ Amstrad CPC
- ✓ Zafiro
- ✓ Lo mejor: su talante de arcade.
- ✓ Lo peor: concepción poco original.

Time Out es un Western (creado por una nueva empresa española) en toda regla. Ya, nada más cargarlo, podemos escuchar la pegadiza musiquilla de la famosa canción "Oh Susana, no llores más por mí..." Nuestro personaje, Billy el Niño, se encuentra atrapado en un salvaje pueblo donde se impone la ley del más fuerte y Billy no se queda manco, bajo su apariencia infantil se encuentra un corazón de acero.

En las calles de esta brutal provincia podemos encontrar la variedad más pintoresca de personajes, todos ellos valientes y fornidos pistoleros que no dudarán un solo instante en volarnos la cabeza si nos despistamos un momento.

El pueblo está formado por las típicas casas de madera, saloones, cárcel, moteles y hasta hay un rancho (y no es un rancho cualquiera si no El Dorado). En las afueras del pueblo se encuentra un árido desierto plagado de criminales y asesinos a sueldo, contratados específicamente para mater a Billy.





MEDIA 75		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	75%
	SONIDO	75%
	ADICCION	75%

El armamento con el que estamos equipados consiste en un par de revólveres de la época.

Nuestros revólveres disparan ráfagas que abaten fulminantemente a nuestros enemigos, pero no podemos permitirnos el lujo de permanecer en pie mucho tiempo. En consecuencia tendremos que arrastrarnos por el suelo para que no nos alcancen las balas de nuestros enemigos. Mucho cuidado con los pistoleros que se encuentran en las ventanas o azoteas de los edificios ya que no cesarán ni un solo instante de arrojarnos bombas que explotarán al caer al suelo con un radio de acción no muy grande.

Time Out es un arcade sencillo con unos gráficos bastante cuidados y un nivel de adicción en consonancia con el resto de las características del programa.

Por fin sale al mercado la versión CPC de un juego de las máquinas de la calle que ha dado mucho que hablar y del que se esperaba ansiosamente su conversión: 1943 (La batalla de Midway).

1943 es un juego de aviones que sigue la línea marcada por su predecesor, 1942, pero con la importante posibilidad de juego simultáneo entre dos personas.

La trama del juego es simple: debes entablar primero una batalla aérea y una vez sobrepasada ésta luchar contra la armada japonesa (y así sucesivamente hasta llegar al Yamoto).

La flota nipona consta de 8 porta-aviones, 11 acorazados, 13 cruceros pesados, 11 cruceros ligeros y 60 transportes acorazados de tropas y avituallamiento.

Al final de cada batalla marítima tendrás que enfrentarte con el acorazado o porta-aviones nodriza. Hundir este buque puede resultar una verdadera hazaña.

En algunas batallas aéreas tendrás que derribar a bombarderos cuya única misión consiste en acribillarte a balazos.

El armamento y modalidad de tiro disponible es muy variado: ametralladoras, tiro cruzado (el más aconsejable), automático, lanzamiento de misiles y balas explosivas; cada cual es importante en un determinado momento y deberás aprender con la práctica donde tendrás que utilizarlos.

El programa está lleno de sorpresas, como lo son "vacas" en medio del océano, gorros, una cabeza de tiburón que te proporciona un destructivo láser.

También, al igual que sucedía en 1942, nuestro

1943





PREVIEWS





P 38 Lightning de doble motor puede cubrir sus flancos con la ayuda de dos pequeños cazas que aumentan considerablemente nuestra efectividad en la demolición de enemigos. Los gráficos, salvando las diferencias, no tienen nada que desmerecer de los originales, con un gran colorido y buena definición de imagen. Pilota con habilidad tu caza bombardero y a por el gigantesco porta-aviones japones Yamato.

- ✓ Amstrad CPC
- ✓ Go
- ✓ Lo mejor: excelente conversión y alto nivel de adicción.
- ✓ Lo peor: nivel de dificultad.

MEDIA 80		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	75%
	SONIDO	75%
	ADICCION	90%

BARBARIAN II

Tras el grandísimo éxito que tuvo su predecesor, Barbarian: el juego y la portada, aparece su segunda parte. Contrariamente a lo que en un principio podríamos pensar, no tiene mucho que ver con el primero. Se respetan los personajes, Draxx el malvado, el forzudo bárbaro,...

Parece ser que Draxx ya está repuesto de la paliza que le diste la vez pasada y ha decidido volver para tomarse la revancha. Para ponérnoslo más complicado, no sólo está defendido por una ingente cantidad de combatientes, sino que además tendrás que buscarle por las desérticas tierras de Kharx.

Se ha optado en esta segunda versión por conferir un carácter más de aventura. Digamos que entre combate y aventura se ha conseguido un equilibrio del 50%.

Si te quieres hacer una idea rápida del asunto, pasa lo mismo que con las dos partes de The Way of the Exploding Fist.

Al contrario que el anterior, nuestro hercúleo y gigantesco bárbaro ha cambiado de arma. Para intimidar un poco al estamento enemigo, portas una enorme hacha, con la cual podrás cortar cabezas, desmembrar personajes, etc.,...

En el aspecto gráfico, se ha respetado bastante la versión anterior, lo cual es de agradecer, ya que de por sí era bastante inmejorable. El programa todavía no ha salido en España aunque no será cuestión de mucho tiempo.

En cuanto a las versiones disponibles han aparecido las correspondientes al Atari ST y Spectrum.

La comentada por nosotros está a punto de ser puesta en circulación si bien es posible que varíen algunos detalles.

- ✓ Amstrad CPC
- ✓ P. Software
- ✓ Lo mejor: versión no definitiva.
- ✓ Lo peor: versión no definitiva



PREVIEWS

HOTSHOT

Hot Shot es un juego basado a su vez en otros dos grandes conocidos programas que han hecho historia.
Estos dos "grandes" son ni más ni menos los clásicos Pinball y el tipico programa de romper ladrillos. Hot Shot es una recopilación y mezcla de ambos; una idea por tanto innovadora, original y que hacen de él un inusitado pro-programa.
Estamos en un lejano planeta donde la supervivencia es codiciada por todos pero sólo unos pocos pueden conseguirla. Para ello, una vez provisto del atuendo adecuado, te deberás enfrentar a los guerreros más valientes de la galaxia tales como Killer, Wobbly, Yuri, Triffid.
El juego consta de diversas pantallas a cual más rara y entre estas una adicional de bonus. Al final de cada pantalla el ordenador te dirá si has pasado o has sido eliminado. Las habitaciones donde se desarrolla la acción están recubiertas de un material donde todo rebota, así tendrás que estar con mil ojos para que no te mate un rebote perdido.Se puede elegir entre diversos guerreros según jueges tú solo, contra el ordenador o contra otro alienígena. El juego consiste en hacer más puntos que el contrario destruyéndolo si puedes e intentando que no te destruya.
Es en líneas generales un buen programa, donde para llegar a controlar bien a tu personaje deberás ejercitar bastante con tu joystick. Los gráficos son sencillos, a cuatro colores, sin complicaciones; el movimiento incansable y a veces excesivamente rápido. En definitiva un programa para amantes de io desconocido.

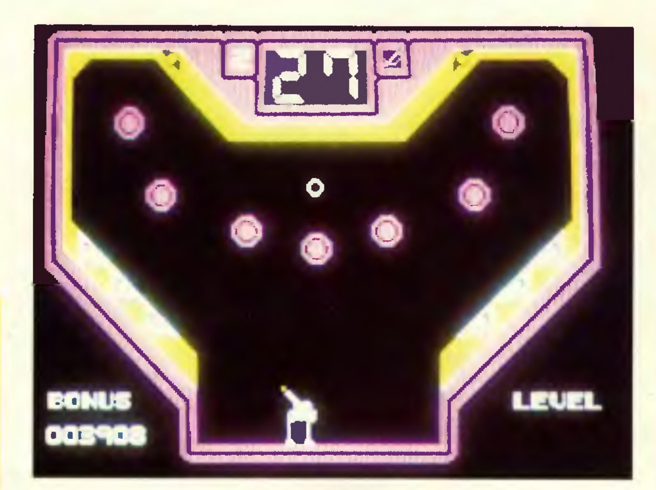


✓ Amstrad CPC

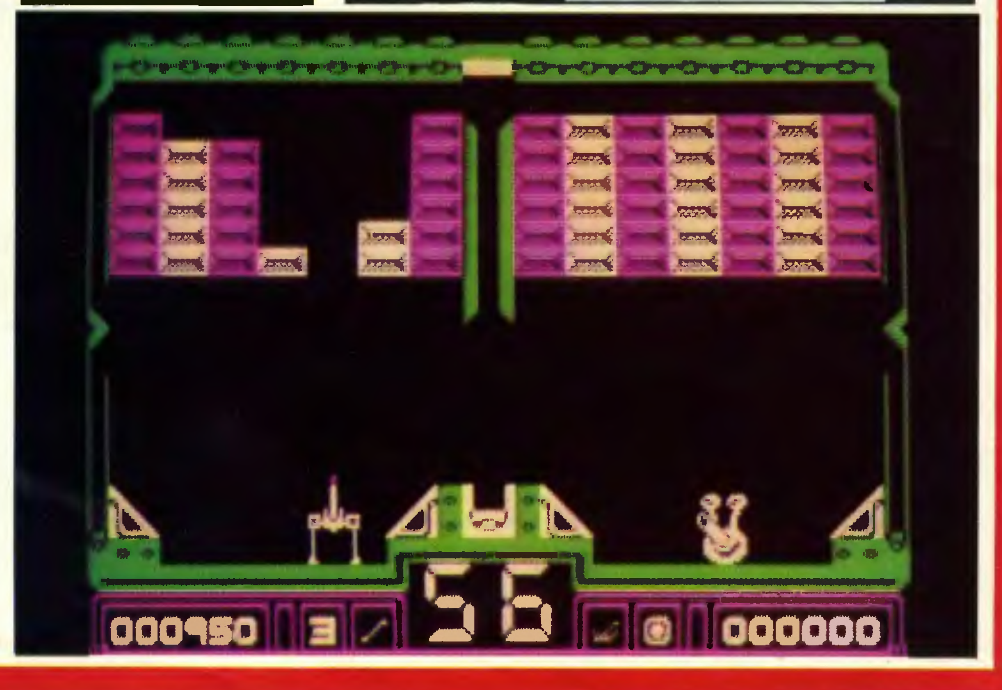
✓ Zafiro

✓ Lo mejor: la originalidad y el movimiento.

✓ Lo peor: los gráficos son demasiado sencillos.



MEDIA		
75	GRAFICOS	70%
	MOVIMIENTO	80%
	SONIDO	75%
	ADICCION	80%



REZA LO QUE SEPAS: LA BATALLA VA A SER DECISIVA...



MSX
AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE
AMSTRAD DISCO
SPECTRUM DISCO











PHANTIS

- ✓ Amstrad PC
- ✓ Dinamic
- ✓ Lo mejor: su talante de arcade.
- ✓ Lo peor: gráficos algo flojos.

Cuando se covierte un programa, hay dos opciones, intentar o ser totalmente fiel al original (si es un ordenador inferior) o mejorarlo en la manera que sea posible (si la máquina tiene mayores posibilidades). El caso que nos ocupa es el segundo, una versión original para Amstrad y una conversión para PC. Si hay que ser sinceros, no es una de las mejores adaptaciones que he visto. Al tener poco colorido es difícil diferenciar tu nave de las enemigas, en cuanto a lo demás , ni decir tiene que respeta todas las características de las anteriores versiones, el mismo número de fases, idénticos gráficos, igual manejo, etc. El juego en sí cuenta con suficientes detalles como para agradar, máxime si tenemos en cuenta que nos estamos refiriendo a una versión desarrollada para y sobre un PC. El resultado en general, guarda un equilibrio entre todos sus formas. El sonido sin ser espectacular, es resultón. Los gráficos y el movimiento no son impresionantes pero cumplen a la perfección su cometido. Recomendado a los fans de Dinamic.



MEDIA 80		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	85%
	SONIDO	75%
	ADICCION	90%

PREVIEWS

THUNDER BLADE



Aquí tienes un nuevo superjuego proviniente de otra supermáquina de salón: Thunder Blade. La novedad de este programa reside en que se cubren dos tipos de perspectivas. Al principio de cada parte se empieza con una perspectiva a vista de pájaro. Tras avanzar unos cuantos kilómetros, descendemos al nivel del suelo y empezamos a esquivar y destruir a todo bicho viviente.

Una de las escenas más espectaculares es sin duda la del recorrido por la ciudad entre los edificios. La velocidad a la que nos desplazamos es espeluznante. Son pocos los programas desarrollados con una carga tan elevada e impresionante de realismo y adictividad.

Para nuestra defensa contamos con un pequeño cañón de 30 mm de uso continuo y unos contenedores de misiles aire-tierra que constituyen el terror de tus enemigos, sobre todo de las tanquetas.

Otra baza a favor del programa es la diversidad de paisajes, ciudades, mares, acorazados, fortalezas volantes, etc...

La única pena que nos da este juego es el no poder disparar desde una cónsola, como en los bares. Nos pasaba lo mismo con Afterburner. Es una lástima que se pierda semejante espectacularidad.

Respecto a la versiones disponibles en estos momentos sólo se encuentra totalmente acabada la versión para ST aunque la correspondiente a Amstrad no tardará ni un mes en ver la luz de la calle. En una palabra magnífico.

Llega la segunda parte de Skyfox

SKYFOX II



- ✓ *Amstrad PC*
- ✓ Dro Soft
- ✓ Lo mejor: gráficos y animación.
- ✓ Lo peor: escasa originalidad. Argumento muy visto.

A última hora nos ha llegado a la redacción el último juego de Electronic Arts. "Skifox II".
Introduce bastantes mejoras respecto a la anterior parte. No sólo nos limitaremos a destrozar naves enemigas sino también tendremos que realizar distintas misiones en las cuales te jugarás "el pellejo".
Un detalle a tener en cuenta es el poder reparar los daños que te ocasionarán con total seguridad los cazas enemigos en distintas bases en las cuales previamente tendrás que aterrizar y en multitud de naves nodrizas ambulantes.
Se agradece la opción de piloto automático que nos evitará tediosas sesiones de pilotaje en nuestro "zorro volador".

A destacar los efectos conseguidos en el campo gráfico y del sonido que no desmerecen en nada a su predecesor, Skifox.
La velocidad a la cual te puedes desplazar por el recorrido llega a niveles espeluznantes, tales como pueden ser 9000km/seg.
No tendrás tiempo para descansar ni tu, ni tus cañones de fotones neutrónicos a los cuales ninguna nave podrá sobrevivir.
Skifox II te dará todo lo que puedas esperar de él, ataques masivos, invasiones secretas, peligrosas misiones en los límites de los reflejos humanos, etc. ...
De todos modos, en un próximo número esperamos comentario más ampliamente facilitándoos consejos, trucos...

Los usuarios de PC también podrán disfrutar de este simpático presidiario

BOBO



- ✓ *Amstrad PC*
- ✓ Zafiro
- ✓ Lo mejor: la variedad de pruebas y el nivel de adicción.
- ✓ Lo peor: sonido sencillo.

Bobo es uno de los últimos programas que Infogrames ha lanzado al mercado en versiones iniciales para Atari St y Amiga.
En Bobo nuestro protagonista es un preso, más tonto que otros, eso sí, cuya misión consiste en superar seis pruebas en las que podrás demostrar tu habilidad. Las citadas pruebas son las siguientes:
1- Dar de comer a los presos.
2- Pelar una montaña de patatas.
3- Limpiar los pasillos que van ensuciando presos, policías y perros.
4- Ayudar a los presos a escapar de la carcel con la ayuda de una colchoneta elástica.
5- Escaparse de la cárcel saltando por los cables de alta tensión esquivando las chispas.
6- Despertar a los presos.
Como véis un menú variado para pasar un buen rato. Excelente nivel de adicción.

GUNS

En lo que concierne al mundo de la simulación, creo que en estos momentos se ha reproducido todo lo reproducible. Por nuestras pantallas han pasado aviones, tanques, barcos, coches, motos, naves espaciales,... por eso, el ser original es casi imposible. Lo que distingue a un simulador de otro son esencialmente dos características: el realismo del aparato a manejar y la situación en general, calidad gráfica y todo lo que ello conlleva. Existe una empresa de software que se está dedicando continuamente a realizar simuladores de cualquier tipo y además simuladores con calidad. Estamos hablando de la firma inglesa Microprose. De su mano, la estrella del año: GUNSHIP.

Gunship es una perfecta reproducción del nuevo helicóptero de asalto y combate americano, el 64-H-029 A Apache. Si te quieres hacer una idea del poderío bélico de la máquina ahí van unos datos: alcanza una velocidad de unos 197 nudos (224 mph), misiles hellfire, cohetes, cañón de 30 mm, misiles Side winders y misiles Stinger, todo ello le convierte en el helicóptero más poderoso de combate que surque los cielos.

El juego ocupa dos discos enteros lo que os puede dar una idea de la "magnitud" del programa.

Nada más cargar el juego, tienes la opción de ver a tus enemigos, cosa que es de agradecer a la hora de tener que enfrentarnos a ellos. El repaso es bastante completo, pasa por todos los modelos de tanques, antiaéreos, helicópteros soviéticos así como una relación de carros aliados para no confundirnos.

Tras todo esto, si quieres equipar al helicóptero, tienes esa opción, aunque la que viene está bastante bien. Si estás conforme saldrás a la pantalla de la misión donde se te informará brevemente de sus características, condiciones de vuelo, status del enemigo, etc. Y a continuación entrarás en la pantalla de acción propiamente dicha.

En la parte superior verás las luces de status del motor, máquinas,... Inmediatamente debajo la cristalera con el punto de mira. Y en la zona inferior los indicadores de fuel, velocidad, compás, armamento, altímetro, etc.

Para mí, el efecto mejor logrado es la sensación de realismo conseguida al sobrevolar el paisaje, montañas, valles, carreteras,... así como la velocidad a la que se desplaza. Y un detalle curioso, si aprietas la tecla B, aparecerá una pantalla que simula el sistema operativo, se llama la tecla "anti-jefe".

En el aspecto del colorido y gráficos, se ha logrado sacar un buen partido al PC, de lo mejor visto últimamente.

El programa viene acompañado por un extenso manual de instrucciones y una plantilla para superponer al teclado, donde vienen marcadas las teclas con su función.

Una presentación de lujo para un programa de lujo.

✓ Amstrad CPC
Amstrad PC

✓ Zafiro

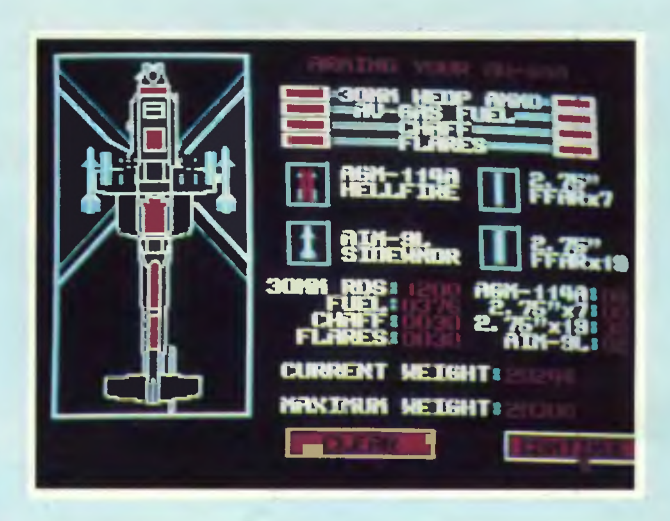
✓ Lo mejor: el realismo y los gráficos.

✓ Lo peor: los efectos sonoros.

MEDIA		PC	CPC	MEDIA
85	GRAFICOS	90%	90%	85
	MOVIMIENTO	85%	80%	
	SONIDO	75%	80%	
	ADICCION	90%	90%	

SHIP







AMSTRAD CPC

No hay ninguna duda de que GUNSHIP es uno de los más destacables simuladores de helicóptero existentes para Amstrad CPC. A ello contribuye considerablemente el gran realismo y la detallada realización del simulador del 64 - H - 029 A Apache, tanto, que no vendría mal a algún piloto de estos superhelicópteros echar una partidilla con él de vez en cuando.
Dejando las bromas, los gráficos, como vienen siendo ya tradicionales en este tipo de programas son vectoriales, de gran realismo óptico. La animación no pierde un ápice la trayectoria, sobresaliendo aún por encima de los gráficos. La sensación de estar sobre un aparato de estas características es excelente. Los efectos sonoros descienden sobre el baremo general pero no excesivamente.
Por último, la presentación del juego es estupenda. Con el programa se entrega un manual completo en versión original inglesa y su correspondiente traducción. Además de ello se suministra un panel de cartón con las llaves del programa para poder controlar sin excesiva dificultad a nuestro Apache.
Un buen programa.





¡LOS JUEGOS QUE QUITAN EL HIPO...
DAN DARE
PILOTO DEL FUTURO
DAN DARE II
MEKON'S REVENGE
AMSTRAD CPC DISC
COLECCION
DAN DARE I+II
LA VENGANZA DE MEKON
PILOTO DEL FUTURO
MEKON NO CESA EN SU EMPEÑO DE DOMINAR EL MUNDO
UNA VEZ MAS LOS OJOS DE TODO EL MUNDO ESTAN FIJOS EN UNA SOLA PERSONA,
SOLO EL PUEDE SALVARNOS.
SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, 875 Pts.
AMSTRAD DISCO, 1.750 Pts.
VAMPIRE'S EMPIRE
PRESENTS
Barbarian
MELBOURNE HOUSE
LOS VAMPIROS SON SERES QUE NO SE CORTAN NI UN PELIN CUANDO TIENEN HAMBRE. NO ATIENDEN NI A MODALES NI A MANERAS. A VECES, NI AL AJO. POR ESO: ¡VIGILA LA NOCHE, VIGILA TUS ARTERIAS! ¡ELLOS ESTAN AHI!
SPECTRUM, COMMODORE, 875 Pts.
ATARI ST, AMIGA, 2.500 Pts.
EXPLORA CON BARBARIAN EL HOSTIL MUNDO MEDIEVAL CON EL SISTEMA DE MOVIMIENTO DIRECCIONAL DE ICONOS QUE DOTA AL JUEGO DE UNA GRAN ADICTIVIDAD.
BARBARIAN ES UNA ENCONADA LUCHA ENTRE EL SER HUMANO Y EL ANCESTRAL DRAGON.
SPECTRUM, COMMODORE, 875 Pts.
AMSTRAD DISCO, 1.750 Pts.


...Y DAN MUCHA GUERRA!
ARCTICFOX
BY DYNAMIX
ELECTRONIC ARTS
MILLONES DE ADVERSARIOS TE ACOSAN.
HACE MUCHO FRIO.
ESTAS EN EL ARTICO.
SIN EMBARGO, TU TIENES ALGO QUE LOS DEMAS NO TIENEN:
ARTICFOX. EL TANQUE DEL FUTURO. EL ARMA MAS SOFISTICADA Y POTENTE DE CUANTAS SE HAN CONSTRUIDO.
SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE 64 • AMSTRAD DISCO
TRIPLE COMANDO
TRES HOMBRES CON UNA MISMA MISION:
LA DESTRUCCION DE UN MORTAL SISTEMA DE DEFENSA.
ES UNA MISION SUICIDA.
ES UN AUTENTICO INFIERNO.
SOLO HAY TRES HOMBRES QUE PUEDAN LOGRARLO.
TU ERES UNO DE LOS ELEGIDOS.
SPECTRUM • AMSTRAD • MSX • AMSTRAD DISCO
DRO SOFT
C/ FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11

GAME OVER

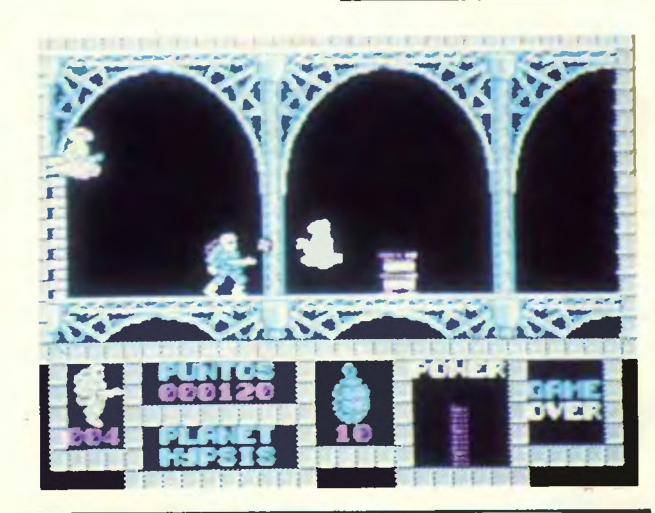
✓ *Amstrad PC*

✓ Dinamic

✓ Lo mejor: la fidelidad en la conversión y los gráficos.

✓ Lo peor: que la chica de la carátula no venga dentro de la caja.

Bastante hemos tenido que esperar los usuarios de PC a que la versión correspondiente de Game Over llegara a nuestra manos. Pues bien, ya lo ha hecho. Para consuelo de todos nada ha cambiado, Game Over sigue siendo lo que era, un buen juego.
Resulta que hay una mujer que ha esclavizado a todo un planeta. Como los sistemas de alrededor corren peligro, la confederación te ha mandado a ti para que acabes con esa amenaza . Así que ahí estás con tu fusil láser y unas pocas granadas para destrozar a todo bicho viviente.
Afortunadamente,existen esparcidos por el territorio unos aumentadores del poder de disparo amén de bombas adicionales y recargadores de energía para tu armadura. Como el juego carga en dos partes, la cantidad de pantallas, variedad y riqueza de escenarios es enorme. Una vez más vamos a comparar. Comprendo que en posibilidades gráficas el Amstrad supere al PC y en este aspecto , hay que decir en honor a la verdad, que los gráficos son muy buenos, la mejora que se introduce y que bajo mi punto de vista es esencial,es la velocidad y precisión del movimiento. Nuestro protagonista responde inmediatamente a nuestras ordenes. Yo recuerdo que en la versión Amstrad la parte floja , si es que había alguna, era el movimiento, adolecía, sobre todo cuando la pantalla se encontraba sobrecargada, de una cierta lentitud.
Gracias a la mayor potencia del PC todos estos obstáculos se han salvado. La versión no difiere en nada de las demás, el objetivo es el mismo, las fases las mismas y cuentas con las mismas ayudas que en las anteriores. Lo que sí quiero decir, es que veo muy bien que se adapten juegos de éxito como puede ser el caso de Game Over. Pero no hay que caer en la tentación de limitarse a ello. Creo que el PC es una máquina con las suficientes posibilidades como para dar más de sí. Y esto en realidad es ya un hecho. Dinamic lo está demostrando con sus últimas conversiones y suponemos que todas las demás empresas comercializadoras de este tipo de productos harán lo mismo.
Game Over es un buen juego y una magnífica conversión, sin duda, además de ser ya un clásico con estilo propio.
Os gustará con toda seguridad.
A mencionar que podemos usar un joystick de Amstrad como opción.

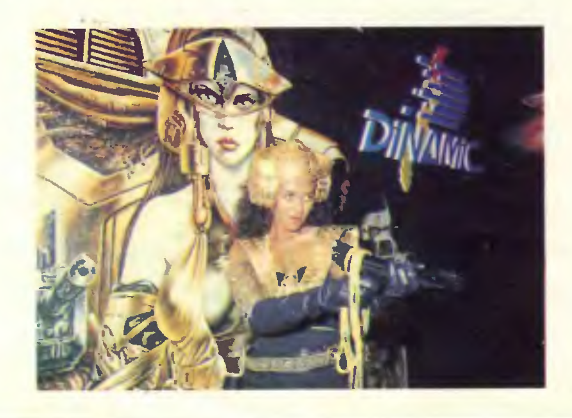


MEDIA		
90	*GRAFICOS*	*90%*
	MOVIMIENTO	*95%*
	SONIDO	*80%*
	ADICCION	*90%*

DINAMIC EN EL PCW DE LONDRES

Dinamic estuvo presente en una de las más prestigiosas exposiciones británicas.
En Londres presentaron un único programa: GAME OVER II del que estarán disponibles versiones para Amstrad CPC, Spectrum, C64, MSX, PC y Atari ST.
Esto siempre en el mercado inglés pues en nuestro país parece ser que este juego no se va a distribuir. La causa de ello puede ser el enorme parecido con la primera parte, primera parte que según tenemos entendido no se ha distribuido nunca en Gran Bretaña.

Es de destacar el gran acierto de Dinamic en la decoración de su stand, chica incluída, que contaba con una apariencia futurista digna de mención.



ASPAR G.P. MASTER

▲ *Una presentación de lujo*

Hay un olor de combustible en el aire. De todas formas , si no existiera, sentiría que me falta algo. No creo que tenga que esperar mucho para empezar la carrera. Para asegurarme pregunto a mi cronometrador, cinco minutos, me responde él. Va siendo hora de que me ponga el casco y me suba a la moto. Sigo las indicaciones de los auxiliares de pista, no me hace mucha falta pues conozco el recorrido de memoria, pero prefiero concentrarme en la carrera.
Es un alivio estar en la Pole Position, siempre suelo ser el mejor en los entrenamientos, no tengo rival.
Bueno, por fin se retira la gente de la pista, nunca viene mal una última vuelta al circuito para comprobar por enésima vez el estado del suelo. La elección de las ruedas es fundamental para hacer una buena carrera.Ya está acabada y van a dar la salida, la tensión acumulada en estos últimos minutos alcanza sus máximas cotas .
Cuando acelero a fondo y meto la primera me libero de todo y sólo tengo ojos para la pista.
Lo único que me molesta en un gran premio es llevar alguno delante. No subiría al podium si pensara de distinta forma...
Quizás hayamos exagerado un poco pero más o menos viene a ser así la situación.
Aspar G.P. Master, da otro enfoque a los programas de simulación deportiva, tanto por su concepción como por su desarrollo.
Aspar G. P. es uno de los pocos programas españoles acompañados por una gran campaña publicitaria.
En este caso especial se basa en la popularidad de un deportista famoso, gracias a que concurren dos situaciones. Primero, que en estos momentos Aspar es el doble campeón del mundo en motociclismo y la segunda, que el juego es de lo mejor, para que vamos a engañarnos.
Pero para aquellos que les gusta el asunto técnico , vamos a comentarlo sin más preámbulos.
Básicamente, **Aspar G.P. Master** es una simulación deportiva del Campeonato del Mundo de Motociclismo, concretamente en la cilindrada de los 80 c.c.
Se ha dejado un poco aparte la antigua filosofía de Dinamic de los juegos que cargan por partes cintas interminables.
Aquí, carga absolutamente todos los circuitos.
Como en todo campeonato, hay clasificaciones y estadísticas que sirven para ver la evolución del pilotaje a lo largo de la carrera. Todo ello se consigue con una base de datos, que a lo largo del programa se va renovando constantemente. Para que os hagáis una idea, incluye clasificación provisional, record de vuelta rápida, nombre del piloto y media de velocidad. La perspectiva, segun los programadores, se llama panorámica superior de plano picado, para que nos entendamos todos, a vista de pájaro.
Una de las facilidades del programa es la de las opciones. Si quieres puedes acceder a entrenamientos libres, oficiales, obtener la Pole Position y retornar al campeonato tras desconectar el aparato.
El marcador es de lo más completo. Los jueces de mesa te van mandando mensajes a lo largo de la carrera y por supuesto los indicadores de la moto controlados desde los boxes.
Quizás el manejo del juego sea un poco complicado, ya que la función de las teclas, concretamente 5 , varía con respecto a la posición que ocupes en el circuito.
Otra cuestión a tener en cuenta es la presentación, en estuche grande, con grabación de alta calidad, poster a todo color, biografía del campeón Aspar, manual de instrucciones y oferta de una suscripción a la revista Motociclismo.





✓ **Lo mejor: la presentación del juego.**

✓ **Lo peor: la relativa lejanía visual de nuestra moto**


ZAFIRO
software

VGR

SUMINISTROS INFORMATICOS
Calle San Vicente, 37-2-5
TEL. 96/ 175 05 53
46230 ALGINET - VALENCIA

DISTRIBUIMOS A TODO EL PAIS

CONSUMIBLES

Discos de 3"VGR (En cajita de plastico) 10 Unidades	4.200
Discos de 3"AMSOFT 10 Unidades	4.500
Discos de 3 1/2 Neutro (Sin marca) 10 Unidades	3.200
Discos de 3 1/2 SENTINEL de DC/DD 10 Unidades	3.700
Discos de 5 1/4 Neutro (Sin marca) 10 Unidades	800
Discos de 5 1/4 de DC/DD SENTINEL 10 Unidades	2.000

Para pedidos de grandes cantidades llamar y consultar

ARCHIVADORES

Archivadores para 100 Unidades de 5 1/4 por	3.500
Archivadores para 50 Unidades de 3 1/2 por	3.200
Archivadores para 50 Unidades de 5 1/4 por	2.900
Archivador SPACE para 40 Uni. de 5 1/4 por	4.100
Archivador SPACE para 30 Uni. de 3 1/2 por	3.900

IMPRESORAS

Panasonic KX-P1081, c.p.s 120/25 80 col.	52.000
Star NL-10, c.p.s 120/30 80 columnas	59.000
Newprint CPB-80, c.p.s 135/20 80 col.	37.000
Fujitsu DX-2100, c.p.s 220/44 80 col.	99.000
Newprint DP-180/35 136 col.	73.000

UNIDADES DE ALMACENAMIENTO

Unidad de 5 1/4 de 360 kb para PC´S por	19.000
Unidad de 5 1/4 de 360 kb para PC´S (Panasonic)	29.000
Unidad de 5 1/4 para Amstrad (6128, 664) por	26.000
Disco Duro Tandon de 20 Mb con controlador por	62.000

ORDENADORES DE LA GAMA ATARI ST

520 ST por	89.000
1040 ST por	145.000
SM124 (Monitor de fosforo blanco)	33.000
SC1224 (Monitor de color)	67.000
SF314 (Unidad de lectura diskettes 3"5)	39.000
MEGAFILE 20 (Disco Duro de 20 Mb)	110.000
SMM804 (Impresora bidireccional 80 cps)	50.000
SLM804 (Impresora LASER con controlador)	302.000
P1-520 ST, SC1224	150.000
P2-1040 ST, SM124, ATARI MODEM y Programa de comunicaciones	187.000
P3-MEGA ST2, SM124, MEGAFILE 20	380.000
P4-MEGA ST2, SM124, MEGAFILE 20, SLM804 y Programa de autoedicion	690.000

COMMODORE

COMMODORE AMIGA 500 CON MONITOR COLOR A 1084	180.000
COMMODORE AMIGA 2000	260.000
AMPLIACION 2 Mb para AMIGA 500	92.000
Disco Duro 20 Mb para AMIGA 2000	125.000

NUEVO

PC3-FH: CPU 512 Kb RAM ampliables 640, 5 slots de expansion, 3 modos gráficos CGA, EGA y HERCULES, 1 Unidad de disco de 5 1/4 con 360 kb y disco duro de 30 Mb con Monitor PCM124 EGA Monochromo en fosforo ambar. Ratón incorporado

SOLO POR ———— 255.000

Aparte de los ejemplos expuestos servimos todo tipo de productos tales como:
- **FILTROS DE PANTALLAS**
- **TAPADERAS DE EQUIPOS**
- **CABLES**
- **EQUIPOS PC/AT (INVES, TANDON, etc...)**

TOMAMOS SUS PEDIDOS POR TELEFONO (96) 175 05 53

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A REMITIR A:
VGR Suministros Informáticos. C/ San Vicente, 37 - 2 - 5. 46230 - Alginet (VALENCIA).

Nombre:———— Apellidos:————
Dirección:———— Población/Provincia:————

Artículo/s:———— Precio:————

Gastos de envío (sólo consumibles y archivadores): **200 pts.**
TOTAL:————

FORMA DE PAGO:
◯ Con TALON (a nombre de VGR Suministros Informáticos) ◯ CONTRAREEMBOLSO

Nota: TODOS LOS ARTICULOS LLEVAN EL I.V.A. INCLUIDO

FASE 1 Planeta Tierra

Dinamic **ME**

Carga 1ª

Columna de Shan-Mul

FASE 2

Laberinto de Otnvie bal

FASE 3

Carga 2ª

29

Navío Interestelar

FASE 4

38

45

46

FASE 5

Superficie Terrestre

Carga 3ª

59

68

69

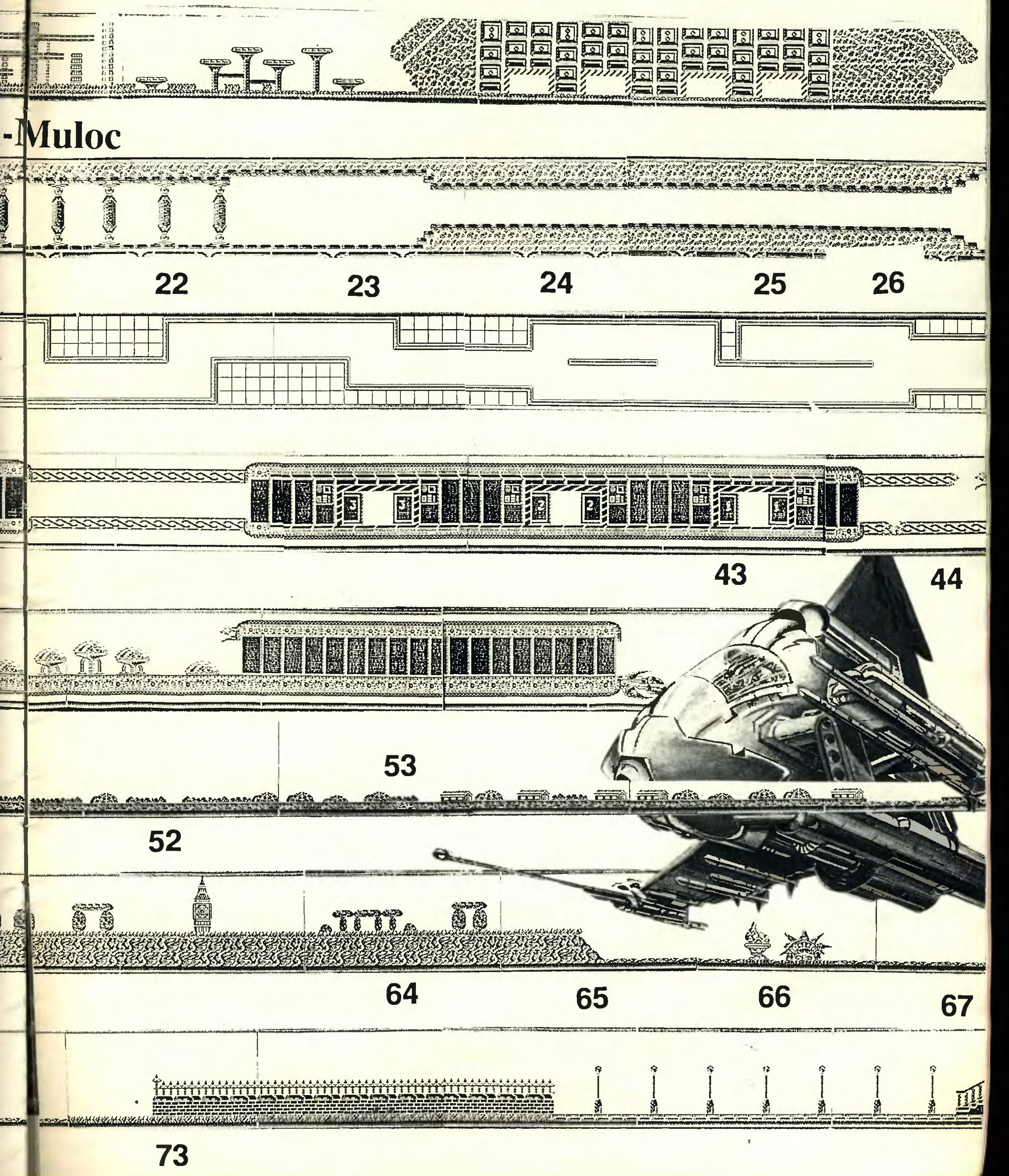
70

71

72

EGANOVA

-Muloc



CONTACTOS

Para publicar un contacto rellenar el boletín adjunto y enviarlo al Aptdo. de Correos 91 de Bilbao.
Este servicio es gratuito para nuestros lectores si bien siempre se dará preferencia a todos aquellos contactos provenientes de personas suscritas a nuestra revista.

Vendo Amstrad CPC 6128 con monitor color + Segunda Unidad de Disco de 3" + Unidad de disco de 5'25 de Vortex + Impresora Astron 1400 (140 cps) **+ Ratón AMX Mouse + 115 disquettes de 3" + aprox. 50 disquettes de 5'25**, con aprox. **1.200 programas** de todo tipo: juegos, utilidades, gestión, etc... + aprox. **60 revistas** para Amstrad + **joystick**. Todo con **Manuales** y cables. Listo para trabajar. Regalo además **libros** y **material impreso**. Todo por 190.000 ptas. Garantía y entrega inmediata. Interesados escribir al Aptdo. 182 de Basauri. Vizcaya.

Vendo dos juegos: World Games y Water Polo por sólo 900 pts. Interesados escribid. (Los juegos son a estrenar, en perfecto estado). El sistema es Commodore. Precio real 1500 ptas. José Bretones Castillo. C/ Granada, 102. Bar "Hacha de Plata". El Eijido. 04700 Almería. Tlfno.484055

Cambio programas para PC y compatibles, tengo más de 300. Interesados escribir a David Azcuénaga Lastra. C/ Cisneros, 58, 3º izq. 39007 Santander. Cantabria.

Se ha formado un club en Badalona llamado New Line para ventas e intercambio de juegos en últimas novedades para usuarios de Amstrad (en cinta y disco). Interesados en juegos de disco llamar al tlfno. 933-99-87-99, preguntar por Juanjo. De 9 a 11 de la noche. Interesados en cinta llamar al Tlfno 933-88-47-82, preguntar por Antonio. Esperamos vuestra llamada. Antonio Crespo Hidalgo. C/ Serra de Daro, nº 13, 8º. Badalona. Barcelona.

Vendo PC1512 monocromo, una unidad de disco. Comprado en julio-87. Uso particular, perfectas condiciones. Precio 100.000 ptas. Luis Enrique Rodriguez. C/ Virgen de Lujan,45-7ºC. 41011 Sevilla. Tlfno. 954-455084.

Cambio juegos para CPC464. Ultimas novedades. Más de 300 juegos. Deseo conseguir el Speech, lo cambiaría por 10 juegos. José María Setien. C/ Efigenia, nº 13, 5º-2. 28032 Madrid.Tlfno. 7-76-54-99.

Vendo monitor fósforo verde Amstrad GT-65, en perfecto estado. Precio a convenir. Tlfno. 964-51 18 26. Preguntar pór José Saborit (hijo). José Saborit - Vilar. C/San Roque sn. Burriana. 12539 Castellón.

Vendo Amstrad CPC 472 monitor color + libros +100 revistas + 65 juegos originales con las últimas novedades + joystick. Todo en perfecto estado. Sólo 79.000 ptas. Sólo Madrid. Tlfno. 6188720. Jesus Mateos. C/ Gran Capitán, nº28, 6ºA. 28933 Móstoles. Madrid.

Deseo contactar con usuarios de Amstrad PC-PCW-CPC. Dispongo de más de 1500 programas de CPC, 150 de PCW y 900 programas de PC. Escribir a Angel Acebo Castaño. Avda/ Carlos Haya, nº 29,1-4. 29010 Malaga.

Atención usuarios de ordenadores: se ha formado un club de Amstrad en el Norte de España para el intercambio de información, trucos, manuales, pokes, etc. Disponemos de gran cantidad de software. Envíanos tus listas. No te arrepentirás. Si no tienes programas pídenos información para unirte al club, U.L.A. SOFT. Aptdo de Correos 281 de Ponferrada. León.

Estoy interesado en cambiar juegos de CPC. Sólo cintas. Con toda España. Interesados mandar lista. Contesto a todos. Esteban Martinez. C/ Rambla Balaguer, 9. Sant Vicençs dels Horts. Barna. Tlfno.93 - 6560739.

Intercambio programas para PCW. Interesados en formar un Club para Amstrad PCW escribir mandando lista a: Luis Glez. Ramón. Ctra de Irún km 21'200. San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid. Tlfno. 6527506.

Cambio juegos y utilidades para el 664 y el 6128. Interesados enviar lista. Prometo contestar. Total seriedad. Victor Clemente. C/ San Placido, 19-3º. Taco. 38108 Tenerife.

Vendo Amstrad CPC 6128. Monitor color con 30 discos y 30 cintas de programas (juego y utilidad) + joystck + cassette + revistas + filtro de pantalla. Todo por 75.000 ptas. Eduardo Roigé. Avda Cataluña, 2, plta 14, pta 5ª. Rubí - Barcelona. Tlfno 93-6993653.

Desearía intercambiar juegos y utilidades con usuarios de ordenadores PC compatibles. Por favor mandar lista, prometo contestar. Escribir a: Bingen Igor Meaza Bilbao. C/ Señorío de Bizkaia, 29, 4º izq. 48300 Gernika. Bizkaia. Tlfno 94-6851475.

Intercambio juegos para el PCW 8256. Interesados llamar al teléfono 93-6563028 o escribir a: Sergio Sánchez Borrás. C/ Ronda

CONTACTOS

San Ramón,102, 1º, 4ª. Sant Boi de LLobregat. 08030 Barna.

Cambio juegos en disco para Amstrad. Tengo unos cuatrocientos. Javier Pérez Delgado. C/ Extramuros del Mercado, 15, 3ºD. 34002 Palencia. Tlfno 988-728494.

Cambio todas las últimas novedades en juegos y utilidades de Amstrad , en cinta o disco. Poseo alrededor de 200. Esteban La Hoz Jimenez. C/ Tarrega, 31, bajos.08030 Barcelona. Tlfno:3464761.

Club A.S.R. desearía contactar con usuarios de CPC464 y CPC6128 para formar parte de su club de Amstrad. Tenemos más de 200 juegos y utilidades, de cinta y de disco. Interesados llamar a los Tlfnos: 3464761 preguntando por Esteban o 3144043 preguntando por Juan Antonio. Podeis mandar una carta a: C/Tarrega 31, bajos.08030 Barcelona. Abstenerse los de fuera de Barcelona. Mandar lista. Esteban La Hoz Jimenez.

Intercambio desinteresado de programas para PC aunque tengas pocos no importa, manda tu lista y yo te mandaré la mia. José Antonio Fernandez. C/Madera 39, 3º izq. 28004 Madrid. Tlfno 91-5219537 (tardes).

Intercambio programas Amstrad en cinta o disco, juegos o utilidades. Dispongo de 500. Mandad lista. Contesto a todos. Victor B. Alvarez. C/ Moises de León, blq. 50-6ºA. 24006 León. Tlfno. 209175.

Vendo impresora Amstrad DMP3000, regalo cable para su conexión a un PC o CPC y muchos programas a elegir de una lista de 600, todo por 40.000 ptas. También intercambio programas. Cesar Fernandez. C/ Doctor Hurle, 29, 9º B. 33202 Gijón. Tlfno: 985-368397.

Intercambio programas para CPC's, máxima seriedad. Interesados escribir con lista a: Miguel A. González. C/ Eusebio da Guarda,13-3º. 15007 La Coruña. Tlfno. 981-248428.

Cambio juegos y programas para Amstrad CPC6128 disco con toda España. Espero vuestra lista. Pedro Montero S. C/Alcalde Conangla, 54, 3ºC. 02001 Albacete. Tlfno.967 - 21 76 14.

Compro programas para PC con manual, unicamente programas de gestión o de mecanización de empresas. Abstenerse principiantes. Mili Sanz. C/Vela,45. 46450 Benifaio.Valencia.

Intercambio el programa Discology 3 (en disco), valorado en 8000 ptas. Por algún simulador. LLamar de 1 a 3 de la tarde. Rodolfo Hernandez Martín. C/ Sorolla,7. 35017 Las Palmas de Gran Canaria.

Cambio programas para 6128 disco , tengo las últimas novedades, soy serio. Tengo más de 500 programas. Los interesados llamar al tlfno:93-2400169 (sólo noche). Joan Sole. Crtra Collblanch,181. 08906 Barcelona.

Atención vendemos emuladores de Amiga y Atari ST al 100% para IBM PC y Compatibles. 12.000 y 10.000 ptas respectivamente. IDEAINFO. C/Infanta María Teresa, 4, 5ºFG. 28016 Madrid.

Club Soft IDEAINFO. Intercambio o venta . Renovación total. Para IBM, AMIGA, Commodore, Amstrad, Atari ST y Spectrum. Magníficas ofertas en software. Hasta el 93% de descuento.Escribir a IDEAINFO. C/Infanta María Teresa, 4, 5º FG. 28016 Madrid.

Atención usuarios del 6128 cambio programas en disco y cinta. Respuesta asegurada y envío rápido, no te cortes y escribe. Amador Blas Redondo. C/ Jerónimo Yañez y Alcalá. Edf. Sta Mónica 2ª esc. 6ºB. 30003 Murcia.

Intercambio programas para el 6128 en disco. Ultimas novedades. Interesados llamar al tlfno: 96-3572386. Javier Fdez. C/ Virgen de la Cabeza, 62 - 26. 46014 Valencia.

Atención!!! Usuario de PC compatible desearía intercambiar programas de todo tipo. A poder ser, mandar lista. Estar seguros de que os escribiré. Interesados escribir a: Aitor Enatarriaga Bilbao. C/Doctor Esquerdo 140, portal 3-3D. 28005 Madrid.

Cambio programas para el 464 y el 6128. Interesados escribir a: José David Castelo Suarez. C/Almeiras la Silva, 40. Culleredo. 15180 La Coruña. O llamar al 660617 de lunes a viernes de 11.00 a 15.00 o de 19.00 a 22.30. Sólo Coruña y provincia. Deseo formar un club entre los de Culleredo que posean Amstrad.

Cambio programas para IBM, PC y compatibles, tengo interés en los juegos de estrategia. Interesados: Juan M. Mariño.C/Zabaleta, 44, 6ºA. 20002 San Sebastian. Guipuzcoa.

Intercambio progamas para CPC (disco) con usuarios de toda España. Tengo novedades. Me interesan utilidades, educativos y juegos. Prometo contestar a todas las cartas. Luis Briones. C/Luis de Salazar,1, 1ºD. 28002 Madrid. Tlfno.:91-4130373.

Cambiaría juegos y utilidades para Amstrad CPC disco. Enviar lista y forma de intercambio.Escribir a: José María Padilla. C/ San Magin, 20. 43886 Vilabella. Tarragona.

Compro programas para PCW 8256 . Cambiaría programas de Spectrum por programas de PCW 8256,daría diez por uno . Contesto seguro y rápido.Manuel Regueiro. Avda 301, nº 138. 08860 Castedefels. Barcelona.

Intercambio juegos y utilidades para el CPC 6128. Interesados llamar al tlfno 2071524 de las 21.00 a las 22.00 h. ó escribir a: Ismael Colgallo Alponso. C/ Industria,50, 6º 1º. 08025 Barcelona.

Intercambio todo tipo de programas para el PC 1640. Gestión, utilidades y juegos. Mándame tu lista no te arrepentirás. Contestación segura. Juan Balerdi. Aptdo de correos 320. Rentería. 20100 Guipúzcoa.

Cambio Spectrum ZK, transformador nuevo con cables por 26 juegos Amstrad disco. Sólo Barcelona. LLamar preguntando por Marcel al teléfono 2009213.

Intercambio juegos para Amstrad en cinta, enviar lista, la respuesta está asegurada. Sin ánimos de lucro. Soy de fiar, escribir rápido, os espero. Necesito gente para Club. Marcos Guillém. Ausias March 8 bajo. 46470 Masanasa. VALENCIA. Tlfno.:96 126 97 95.

Vendo ordenador personal Amstrad CPC 6128, pantalla color Amstrad CTM 644, impresora Amstrad DPM 2000, casette-recorder y regalo joystick y 12 juegos. Todo por 115.000 pts. LLamar en horas de comida al tlfno.:7 16 12 03 preguntando por Marc Basté Alujas.

Cambio juegos para el CPC. Interesados escribir a David Gutiérrez Crespo. Menendez Pidal 1-1ºC. 34004 PALENCIA . LLamar a partir de las 9 de la noche al 72 82 92.

Oye! Vendo disco de 3" a un precio increíble. También intercambio programas, juegos y educativos. Interesados escribir a: Jesús de la Parte. Avda. Castilla 15-4ºdrcha. 34005 PALENCIA. Tlfno.:988-740541.

Atención vendo curso de inglés Cambrigde School por 4.000 pts. con discos incluídos (cinco). También vendo juegos. LLamar al 91-7388360 y preguntar por Victor.

Intercambio programas Amstrad en disco. Ultimas novedades. LLamar al 96-3572386 y preguntar por Javier.

¡Alto! Lee con atención, deseo intercambiar, comprar o vender juegos y utilidades para PC. No importa si tienes pocos. Respuesta asegurada. LLamar al 93-8902558 y preguntar por Jeroni Vivó Plans.

Intercambio programas en disco para el CPC 6128. Tengo últimas novedades interesados mandar lista a: David Tojero. Pl/Santa Clara, 2. 45002 TOLEDO ó llamar al tlfno.:925-223029.

Cambio programas para Amstrad CPC 6128 (en disco). Interesados escribir a: Rosa Durán. C/Alella 34,4º3ª. 08016 BARCELONA.

Vendo 464 monitor F.V con más de 12 juegos originales en muy buen estado debido a su poco uso. Tlfno.:4626897 (Portugalete). Precio a convenir.

Compro cualquier periférico para Amstrad CPC 464 ó cambio por juegos. Cambio juegos, gran variedad. Escribir a: Luis Bayón. C/ Enric Fort 21. 17256 Pals-GERONA.

Vendo juegos en cinta para Amstrad CPC464. Escribir a: Mario Espejo. Bda. La Oliva blque 84, 1ºA. 41013 SEVILLA ó llamar al 954-619498 preguntando por Oscar.

¡Hola amigos! Amsclub está interesado en el intercambio de juegos con todo el mundo. Tenemos las últimas novedades. Escríbenos a: José Mª Sánchez. C/Arquitecto Vandervira 29, 2ºdcha. 02003 ALBACETE o a Pedro Manuel García. C/ Palmas de Gran Canaria 27, 3º izq. 02003 ALBACETE o llamar al tlfno.: 225391 o 236456 respectivamente.

BOLETIN PARA ENVIAR UN CONTACTO

(por favor, poner una letra en cada casilla)

Con el fin de evitar errores de cualquier tipo de ahora en adelante será necesario que envieis vuestros anuncios en el boletín que adjuntamos. Escribir con letra de imprenta y no olvidéis vuestra dirección completa.

Nombre: ______

Dirección: ______

______

Localidad: ______

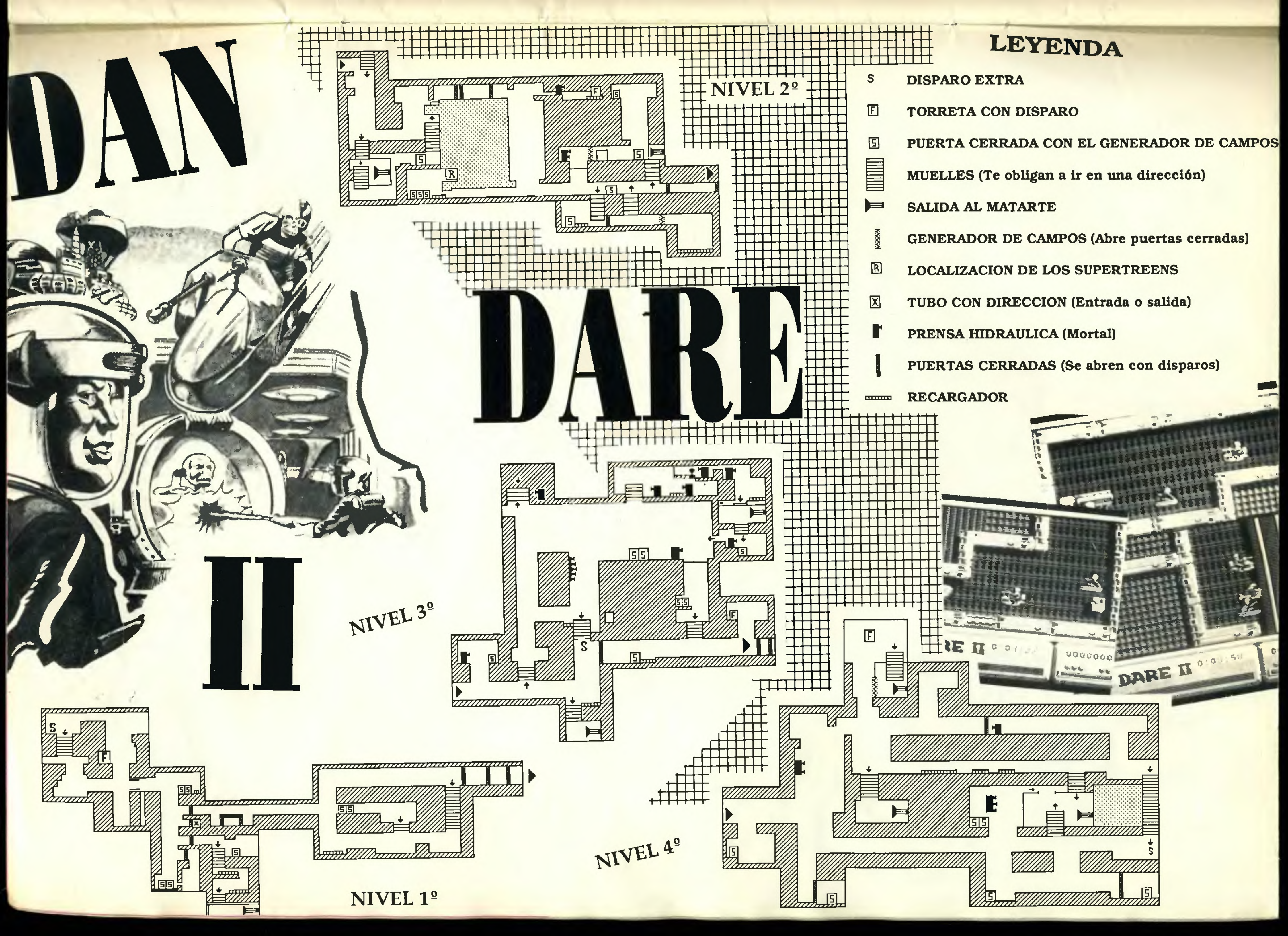
C.P.: ______

Provincia: ______

Tfno.: ______

LEYENDA

DAN DARE II



LEYENDA

- S — DISPARO EXTRA
- F — TORRETA CON DISPARO
- 5 — PUERTA CERRADA CON EL GENERADOR DE CAMPOS
- MUELLES (Te obligan a ir en una dirección)
- SALIDA AL MATARTE
- GENERADOR DE CAMPOS (Abre puertas cerradas)
- R — LOCALIZACION DE LOS SUPERTREENS
- X — TUBO CON DIRECCION (Entrada o salida)
- PRENSA HIDRAULICA (Mortal)
- PUERTAS CERRADAS (Se abren con disparos)
- RECARGADOR

AMSTRAD
ACCION

290 ptas. (Inc. IVA)

AÑO II - NUM. 11 - 1988

● **PREVIEWS**
El Equipo A
Thunder Blade
Barbarian II
1943

ASPAR GP





NUEVO PRECIO ● 290 PTAS. ● CONTACTOS GRATUITOS ● GAME OVER PC ● ORMUZ PC ● ALIEN SYNDROME ● PASAJEROS DEL VIENTO II ● ASPAR ● MAPAS ●

El "supertanque"

ARTICFOX

- Amstrad CPC
- Dro Soft
- Lo mejor: su argumento.
- Lo peor: gráficos quizá algo flojos.

MEDIA 80		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	80%
	SONIDO	75%
	ADICCION	85%

Aquí nos encontramos, dentro de un tanque. Pero no es un tanque cualquiera, es descendiente directo de la última generación de tanques rusos, los T-100. Como es época de cooperación, tanto el diseño como la estructura y el blindaje son manufactura soviética. En cambio, los sistemas de detección, ordenadores de a bordo, guía de misiles y sistemas de visión nocturna son americanos. Y la maravilla que lleva de cañón es de fabricación alemana. Todo lo mejor, en el mejor sistema posible.

Estaréis pensando que, cómo es posible que tres naciones que no se pueden ver entre sí, se junten para este proyecto. Muy fácil, una raza extraterrestre se ha instalado en el Artico, ha construído unos convertidores de aire y se dispone a cambiar toda la atmósfera terrestre. Cuando ésto ocurra, todos estaremos muertos por asfixia.

No te preocupes demasiado, no estás indefenso dentro del Articfox. Cuentas con algunas "virguerías" electrónicas nada comunes. Lee y admira.

— Cañón de 150 mm, capaz de atravesar 100 mm de coraza con un solo impacto.

— Dispersores de minas, concretamente dos, con los que podrás ponérselo un poco más difícil.

— Un lanzador de misiles teleguiados, cuando consigas un dominio total sobre ellos, harás estragos.

— Puedes enterrarte en la nieve y desde allí disparar los misiles.

— Un radar multitiempo, visión trasera y la posibilidad de manejar los misiles desde el tanque.

El tanque puede alcanzar una velocidad máxima de 100 millas, aunque en terreno difícil, disminuye. Cuidado en zonas pantanosas, tiene tendencia a derrapar de los ejes traseros.





El paisaje incluye todas las posibilidades, montículos, montañas, campos nevados, barrizales, instalaciones enemigas... El tiempo metereológico, es un factor a tener en cuenta, ocasionará faltas de visibilidad, interferencias de radar y alguna que otra sorpresa escondida.

Las fuerzas enemigas, se componen de divisiones blindadas, fuerzas aéreas y puestos de defensa y radar. Hay siempre, en este tipo de juegos una estrategia a seguir. Lo mejor que se puede hacer, es destruir todas las defensas terrestres y aéreas, inutilizar las torres de radar y vigilancia y abatir los aviones.

A la vez que rompes las defensas, deberás ir inutilizando los convertidores de aire. Después de acabar con ellos, ataca la principal base enemiga, si no, tu misión no habrá finalizado.

Los gráficos son bastante buenos. Por supuesto que no se pueden comparar con las versionas para Amiga o ST, pero son resultones. Es una pena que no se haya podido dar fondo a los objetos. Para que te hagas una idea, vienen a ser del tipo del Starglider o el Elite, vectoriales que llaman los puristas.

El sonido se limita a efectos de explosiones y lanzamientos.

En general, creo que es un buen programa, con una dificultad no demasiado elevada y una adicción fuera de duda. De todas formas se aprovechan las posibilidades del Amstrad, si no a tope, si bastante. Un 8 de puntuación media.

SUPER SKI

✓ Amstrad CPC

✓ Proein

✓ Lo mejor: la animación y los gráficos.

✓ Lo peor: el sonido.

Superski es un programa en tres dimensiones lleno de realismo, emoción y sobretodo velocidad. Somos los actuales campeones de las cuatro modalidades de que consta el juego: slalom, slalom gigante, descenso y salto de ski, pero debemos revalidar el título, cosa harto difícil ya que hemos tenido una temporada llena de contratiempos y nuestros más directos rivales están obteniendo muy buenos resultados.
Primero tenemos que practicar un poco para ponernos en óptimas condiciones; luego prepárate porque llega la alta competición, donde tenemos que demostrar todo lo que llevamos dentro.
Prueba nº 1: SLALOM. Elije pista y salta a la nieve a lo largo de dos mangas. ¡Cuidado con la velocidad !
Tiene una sensación super-realista de movimiento; cuanto más rápido vayas más difícil te será sortear las puertas, pero si vas muy lento harás un tiempo malísimo y te rebasarán tus contrarios. Cuando llegues a la meta se parará el cronómetro y te saldrá en pantalla el tiempo realizado, las puertas defectuosas que has cogido, los puntos de penalización y los puntos realizados.
Una prueba muy bien realizada, buenos gráficos y sobre todo a resaltar la velocidad que puedes llegar a alcanzar con tu deportista. ¡¡Alucinante!!.
Sin duda alguna la prueba más difícil de todas; entrénate a fondo.
Prueba nº 2 : SLALOM GIGANTE. Como os podéis imaginar es prácticamente igual a la prueba anterior (en lo único que se diferencia es en la forma de las puertas).
Se pueden elegir las tres pistas de costumbre y se debe realizar la carrera durante dos mangas, sumándose al igual que en el slalom los puntos obtenidos en cada una para la clasificación provisional de carrera.
Prueba nº 3 : DESCENSO. Parecida a las anteriores pero con la gran diferencia de que en esta prueba como su propio nombre indica sólo nos tenemos que limitar a descender; las puertas no nos deben preocupar ya que son mínimas. En esta tercera prueba es donde obtendremos la mayor velocidad de nuestros skies y el mayor realismo por tanto. Atentos a los pinos y los espectadores que se encuentran a ambos márgenes de la pista; si nos chocamos contra alguno de ellos nos meteremos un tortazo de miedo. La forma de puntuar es la misma que en las dos primeras pruebas.
Prueba nº4 : SALTO DE SKI. Es una prueba diferente. Nos encontramos en la cima de la rampa de saltos; tomamos un leve impulso y allá vamos a toda velocidad. Se trata de conseguir avanzar por el aire la mayor distancia posible sin caerte al tocar el suelo.
Al ser distinta a las demás pruebas, lógicamente la forma de puntuar es otra y así al acabar las dos mangas de que consta la prueba nos saldrá la longitud que hemos realizado en cada salto, los puntos de penalización y los puntos obtenidos.
Una vez acabada la competición la clasificación general nos dirá si has conseguido revalidar tu título o por el contrario si te ha superado algún adversario.
Se puede decir que es un simulador de ski de lo mejor que ha salido al mercado: Gráficos bien definidos, el colorido que hace falta a un juego de estas características, pero sobre todo el realismo es impresionante. No os engañamos. Resaltar que tiene opción para jugar de 1 a 6 jugadores. Superski dará muchas horas de diversión a ti, a tu familia y a tus amigos donde se verá quién es el mejor.



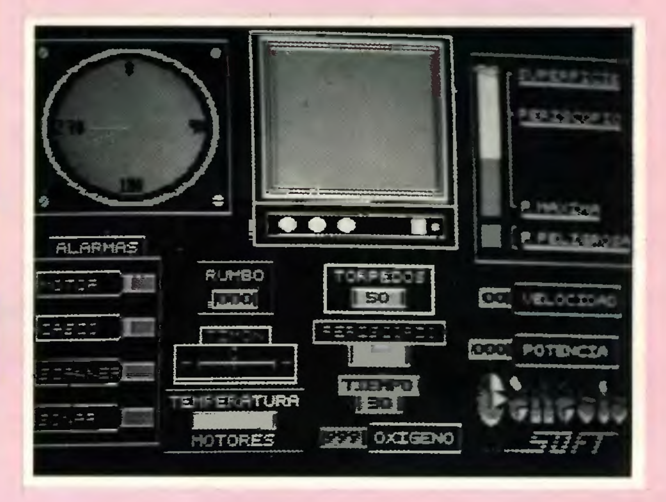


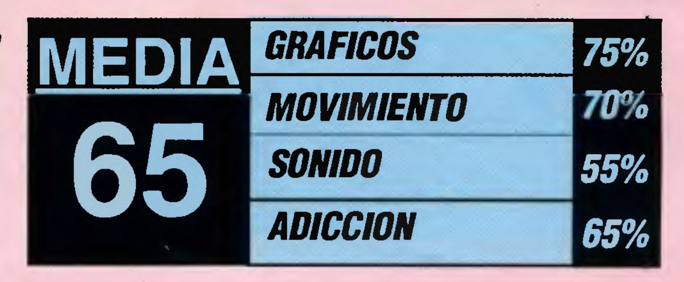
MEDIA 80		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	90%
	SONIDO	65%
	ADICCION	85%

ORMUZ

Parece ser que es la época de los simuladores de submarinos. Primero fue The Hunt for Red October, ahora es Ormuz. Pero para ponernos en ambiente, es mejor que os enteréis de qué va el asunto.
Resulta que los Estados Unidos tienen una base militar en un país amigo. Lo que ya no es de dominio público es que en la citada base hay una plataforma operativa de lanzamiento de misiles nucleares. Dada la situación estratégica de la base se puede dominar con el alcance de los proyectiles toda Asia, Norteamérica, Africa y Europa. Llegados a este extremo, la CIA recibió noticias acerca del embrión de una rebelión que se estaba gestando en el desierto interior del país. Como la información no provenía de fuentes estrictamente oficiales, no se le adjudicó especial atención. Al final, todo el asunto se vino abajo. Toda la armada, el ejército y la aviación se pasó con los rebeldes.
En un momento de descuido, el personal civil de la base se reveló tomando a los marines destacados en la base por sorpresa. Al momento, estalló el escándalo. ¿Cómo era posible que un destacamento de las fuerzas americanas de semejante magnitud, fuera pillado por sorpresa por unos aficionados? Así estaban las cosas cuando se decidió elegir a un submarino de la 6ª flota americana destacada en el Mediterráneo para introducirse secretamente en la base y destruir la plataforma a cualquier precio.
En previsión de este tipo de cosas, se procedió a minar amplias zonas del mar circundante a la base. El ataque por tierra era impensable, una explanada de 500 metros de longitud antes de poder siquiera llegar al perímetro exterior de defensa. Baterías de artillería, ametralladoras pesadas y un sinfín de virguerías electrónicas, convierten el ataque en un suicidio para el que se atreva a intentarlo.
Sólo hay una cosa que te puedo asegurar, no te va a ser fácil el poder siquiera acercarte. Hay un tiempo límite de 30 minutos que es el plazo dado por los terroristas para empezar a lanzar los misiles.
Tienes a toda la flota en contra tuya, la aviación enemiga patrulla los cielos en busca de la señal de tu periscopio...
Hasta aquí, la "breve" historia del programa. Es bastante atrayente, hay que reconocerlo, pero sinceramente el juego deja bastante que desear, aunque no te asustes y sigue leyendo.
No me gusta hacer comparaciones pero en este caso son inevitables. El manejo no alcanza las cotas de perfección que dejó tras de sí el Red October. Los gráficos no son nada del otro mundo, pero tampoco son malos. El sonido se limita bastante a los efectos típicos del ruido del motor, explosiones...
Lo mejor de todo, sin duda, es la instrumentación, toda ella muestra la información a un simple golpe de vista.
El juego en conjunto es pasable, sin grandes pretensiones.

- ✓ Amstrad PC
- ✓ MCM
- ✓ Lo mejor: instrumentación siempre a la vista.
- ✓ Lo peor: el control, nivel de adicción bajo.

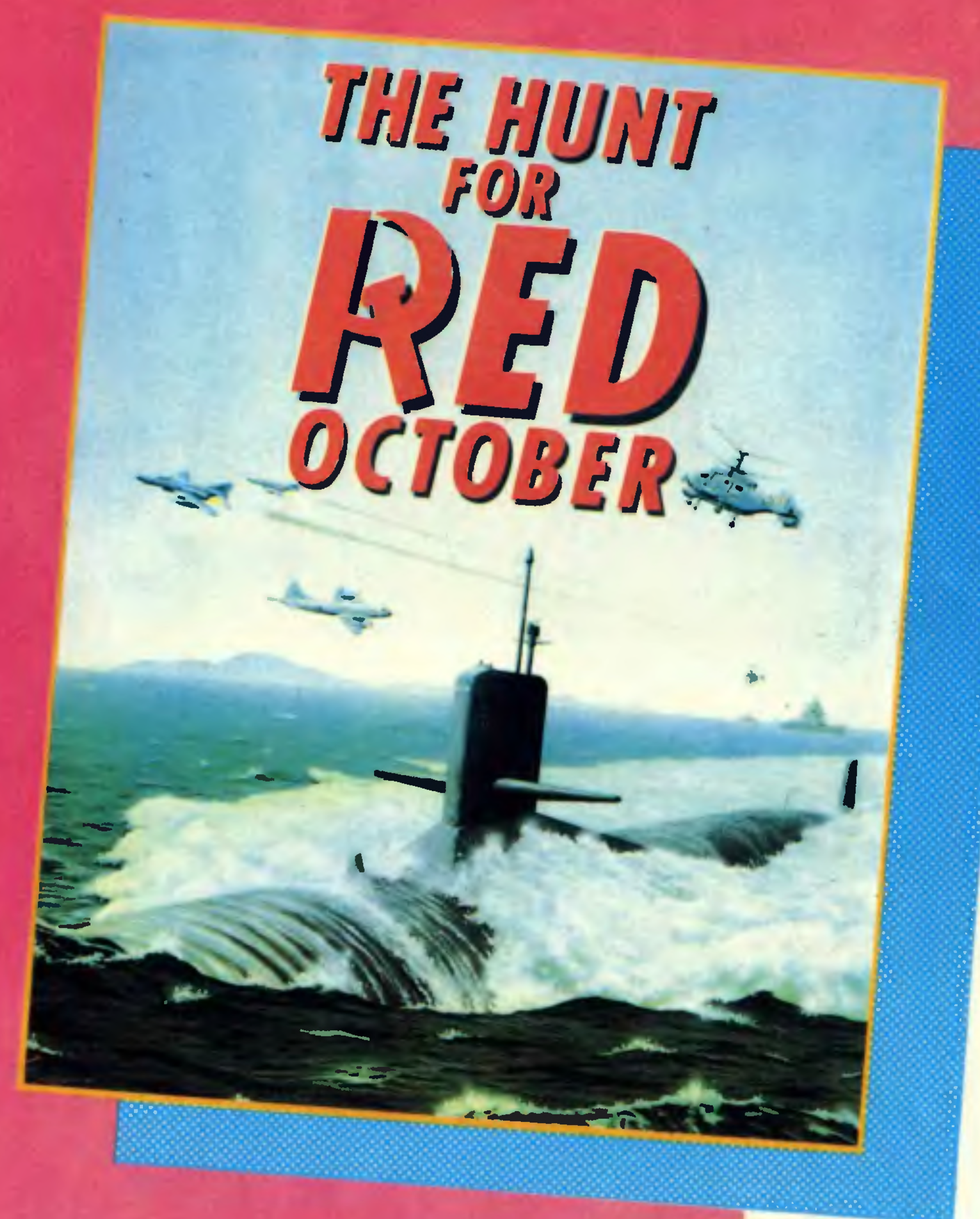




MEDIA 65		
	GRAFICOS	75%
	MOVIMIENTO	70%
	SONIDO	55%
	ADICCION	65%



Navega en tu submarino hasta la costa de EE.UU...



GRAND SLAM ENTERTAINMENTS LIMITED PRESENTS

TERRAMEX

CARTOON ANIMATION GAME

... cuando la alcances, carga el Terramex, busca al profesor Eyestrain y...

Eyestrain y...

PA... ZO...

✗ NORTH AND SOUTH

Una de las últimas novedades de Infogrames para los ordenadores IBM PC y compatibles se llama North and South que al igual que en la famosa serie de televisión Norte y Sur trata la guerra civil americana de una manera espectacular.
Este programa te proporciona todas las posibilidades de manejo que puedas imaginar; desde planear la estrategia para intentar vencer a los su–distas hasta luchar cuerpo a cuerpo contra ellos.
Las decisiones que debes tomar son muy importantes y el saber distribuir desde tu despacho las unidades de caballería o artillería por el campo de batalla pueden determinar quien es el vencedor del combate del día siguiente.
Los gráficos reflejan bien el ambiente de la época donde tú, el general de la 7ª compañía deberás jugar muy bien tus papeles para salvar cientos de miles de vidas humanas y conseguir la tan esperada abolición de la exclavitud.
Lógica y acción en un mismo programa. Recuerda que delante tuyo tienes un duro rival: tu PC.



✗ STUNTMAN

Novedad para Amstrad CPC e IBM PC y compatibles.
Los dobles están de moda, son cotizados, aparecen en multitud de películas explosivas, pero lo que vas a vivir a continuación no tiene nada que ver con tus anteriores rodajes.
No sabes muy bien como ha sido pero la realidad es que te encuentras perseguido por un grupo de terroristas asesinos que intentan eliminarte. No temas, no estas solo, tienes un amigo que te será fiel hasta la muerte: se trata de un Porsche, pero no es un coche cualquiera ya que se encuentra equipado con un cañón láser y un par de alerones retraíbles que te evitarán muchos problemas.
Cuando te montes en el Porsche no vas a conducir, vas a pilotar así que colócate bien el casco y abróchate a fondo el cinturón de seguridad.
Bajo unos gráficos muy cuidados se encuentra la acción a raudales y recuerda que al final del vuelo: "ya se pueden desabrochar sus cinturones, acabamos de aterrizar."



✗ HOSTAGES

Para IBM PC y compatibles.
Excelente juego, mitad aventura, mitad arcade en el que nuestra misión consiste en rescatar a un grupo de cinco rehenes retenidos en la embajada.
Para ello tenemos a nuestra disposición un comando de élite de la Intervención de la Policía Estatal compuesto de seis especialistas en la lucha antiterrorista.
Con ellos, colocados estraté–gicamente en diferentes posiciones sobre la embajada, tendrás que iniciar la liberación.
Comanda a tus seis hombres (tres de ellos tiradores de primera) y no des la orden de disparar hasta estar seguro del éxito de tu misión.
HOSTAGES es un fabuloso programa con gráficos trabajados con gran maestría y una puesta en escena realmente elogiable.
Pronto disponible para todos los compatibles.

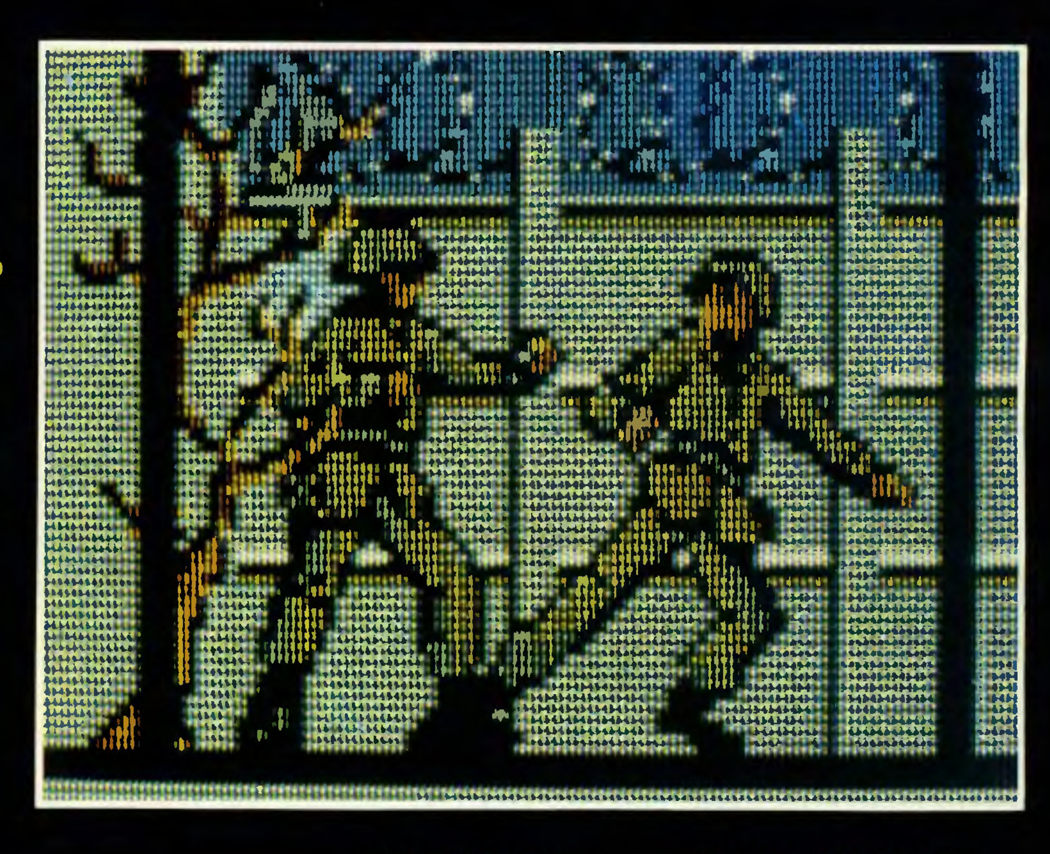


✗ TINTIN ON THE MOON

Disponible para IBM PC y compatibles.
Muchos son los personajes de comics que han desfilado por nuestro ordenador, y Tintin no iba a ser menos. El juego se



basa en uno de los más conocidos comics de Erge: Tintin en la Luna.
Se trata de una aventura planetaria donde Tintin tras perder el conocimiento fue lanzado desde la Tierra al espacio. ¿Qué pasará cuando Tintin recobre el conocimiento? ¿Dónde están sus compañeros? ¿Podrá solucionar el misterio?
Por supuesto no podían faltar su perro Milú, el capitán Haddock, los detectives Hernández y Fernández y un sinfín de variopintos personajes que hacen tan particulares los comics de Tintin.
Disfruta de este magnífico programa lleno de acción y sorpresas en el cual la parte gráfica destaca por propios meritos.





X ACTION SERVICE
Disponible en breve para Amstrad CPC e IBM PC y compatibles.

Action Service es un juego del tipo de Combat School aunque con una pequeña diferencia: es muy superior en todo al citado. Para comenzar podemos crear o modificar el escenario de entrenamiento y de combate a nuestra conveniencia. Una vez hecho esto comienza la dura fase de entrenamiento en la que tendremos ocasión de combatir hasta la saciedad.
Para que logres endurecerte e identificarte en todo momento con el riesgo se han tenido en cuenta detalles incluso peligrosos para tu salvaguardia, desde fuego real de ametralladoras, granadas, dinamita, perros...
En pocas palabras: tu entrenamiento como combatiente de primera pasa por una fase tan peligrosa como el mismo combate.
Una vez acabado tu adiestramiento tendrás la oportunidad de saborear el riesgo de la lucha con enemigos reales. Pero para ello, indudablemente, has de pasar todas las pruebas del campamento y ello no es precisamente fácil, todo lo contrario...
En Action Service encontraremos excelentes gráficos y animación, la fotografía puede dar testimonio de ello, además de voces, gritos y fuego de ametralladoras y fusiles digitalizados... No lo dudes, merece la pena.


FRONTIERS
EN LA FRONTERA DE LA REALIDAD
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA
DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79
ZAFIRO